Internationale Handball Federation

IX. Spielregeln

a) Hallenhandball

Ausgabe : 1. August 2005

Inhaltsverzeichnis

Internationale Handball Federation

Spielregeln

Regel 1

Die Spielfläche

1:1 Die Spielfläche *(Abb. 1)* ist ein Rechteck von 40 m Länge und 20 m Breite und umfasst zwei Torräume (Regel 1:4 und Regel 6) und ein Spielfeld. Die Längsseiten heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torauslinien, zwischen den Torpfosten jedoch Torlinien.

Eine Sicherheitszone entlang der Spielfläche von mindestens 1 m neben den Seitenlinien und 2 m hinter den Torauslinien sollte gegeben sein.

Die Beschaffenheit der Spielfläche darf im Spielverlauf nicht zugunsten einer Mannschaft verändert werden.

1:2 In der Mitte der beiden Torauslinien steht ein Tor *(Abb. 2a und 2b)*. Die Tore müssen fest im Boden oder an den Wänden hinter ihnen verankert sein. Sie sind im Lichten 2 m hoch und 3 m breit.

Die Pfosten des Tores sind durch eine Querlatte fest verbunden. Ihre hintere Kante muss mit der hinteren Seite der Torlinie verlaufen. Torpfosten und Latte müssen quadratisch sein (8 cm). Sie müssen auf den drei vom Spielfeld einzusehenden Seiten mit zwei kontrastierenden Farben gestrichen sein, die sich ebenfalls deutlich vom Hintergrund abheben sollen.

Jedes Tor muss mit einem Netz versehen sein. Dieses muss so aufgehängt werden, dass ein in das Tor geworfener Ball normalerweise im Tor verbleibt.

1:3 Alle Linien auf der Spielfläche sind integraler Bestandteil des Bereichs, den sie begrenzen. Die Torlinien zwischen den Torpfosten sind 8 cm breit *(Abb. 2a)*, alle anderen Linien sind 5 cm breit.

Zwei nebeneinanderliegende Bereiche können anstatt durch Linien auch durch unterschiedliche Farben voneinander abgegrenzt werden.

www.Sport.Ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

1:4 Vor jedem Tor befindet sich der Torraum (*Abb. 5*). Der Torraum wird wie folgt von der Torraumlinie (6-m-Linie) begrenzt:

a) Vor dem Tor wird in 6 m Abstand parallel zur Torlinie eine 3 m lange Linie gezogen (gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der Torraumlinie).

b) Zwei Viertelkreise von 6 m Halbmesser (gemessen von der hinteren Innenkante der Torpfosten) verbinden die 3 m lange Linie mit der Torauslinie *(Abb. 1 und 2a)*.

1:5 Die Freiwurflinie (9-m-Linie) wird gestrichelt und in 3 m Abstand vor der Torraumlinie gezogen. Die Markierungen der Freiwurflinie sowie die Zwischenräume messen 15 cm *(Abb. 1)*.

1:6 Die 7-m-Linie ist eine 1 m lange Linie vor dem Tor. Sie verläuft parallel zur Torlinie, gezogen in einem Abstand von 7 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 7-m-Linie *(Abb. 1)*.

1:7 Die Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) ist eine 15 cm lange Linie vor dem Tor. Sie verläuft parallel zur Torlinie, gezogen in einem Abstand von 4 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 4-m-Linie *(Abb. 1)*.

1:8 Die Mittellinie verbindet die Halbierungspunkte der beiden Seitenlinien miteinander *(Abb. 1 und 3)*.

1:9 Die Auswechsellinie (ein Teil der Seitenlinie) reicht für jede Mannschaft von der Mittellinie bis zu einem 4,5 m von der Mittellinie entferntem Endpunkt. Von diesem Endpunkt der Auswechsellinien wird parallel zur Mittellinie und beiderseits der Seitenlinie eine 15 cm lange Linie gezogen *(Abb. 1 und 3)*.

Hinweis: Detaillierte technische Anforderungen für die Spielfläche und die Tore enthalten die "Richtlinien für Spielflächen und Tore" ab Seite 95.

Regel 1

Abbildung 1: Die Spielfläche

Torraum: Siehe auch Abb. 5. (Seite 99)

Alle Maße sind in cm angegeben

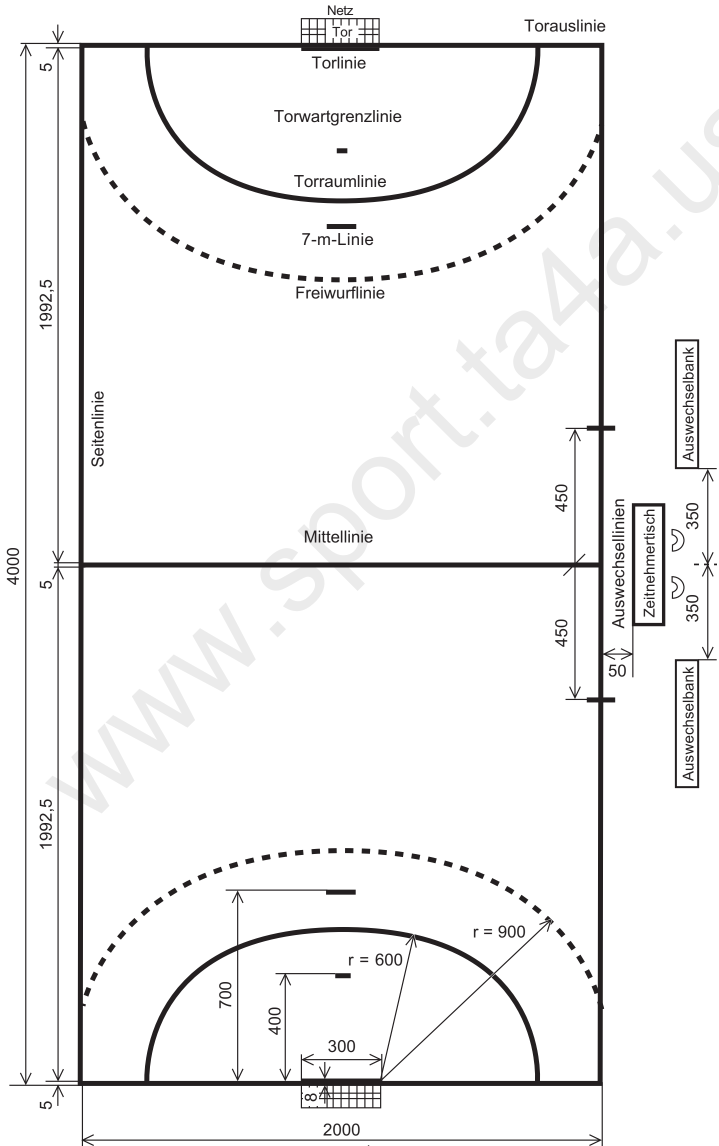
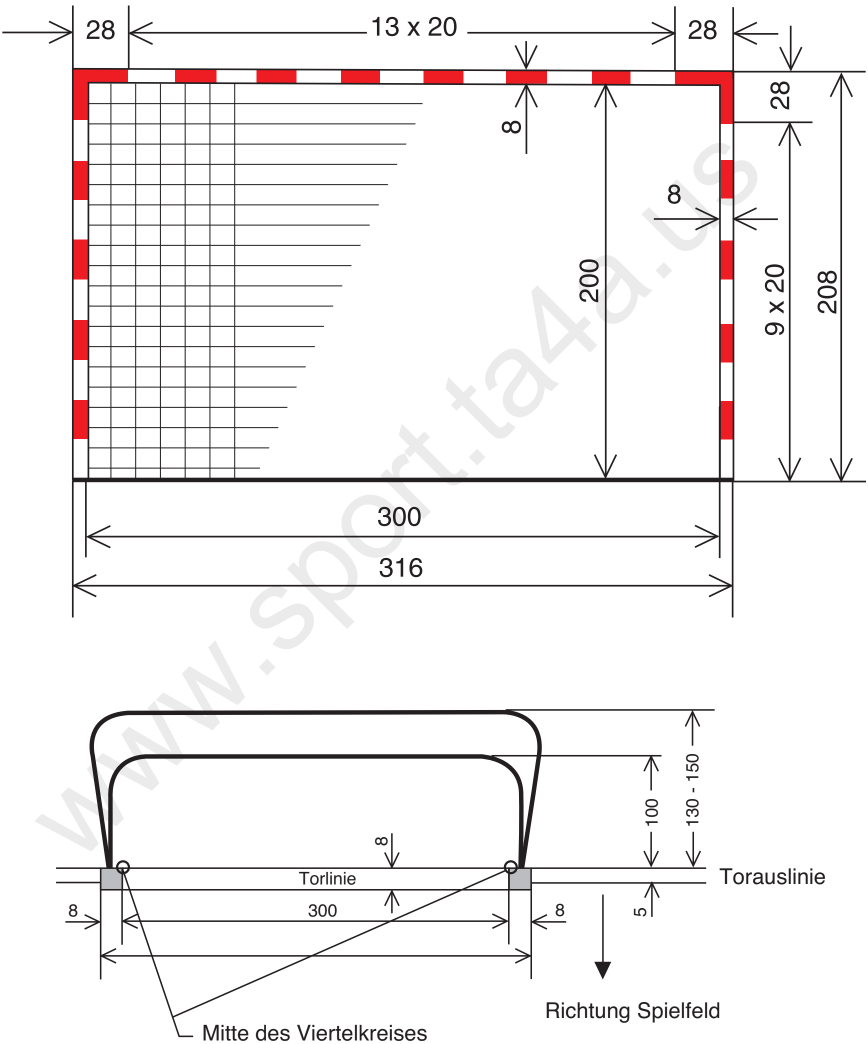


Abbildung 2a : Das Tor



Regel 1

Abbildung 2b : Das Tor - Seitenansicht

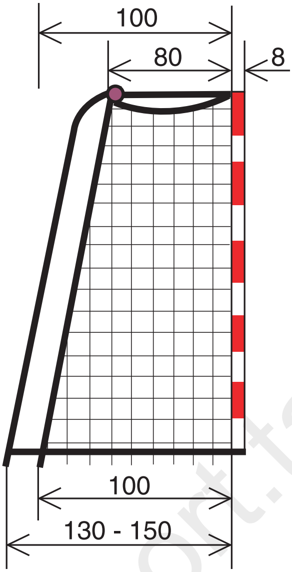
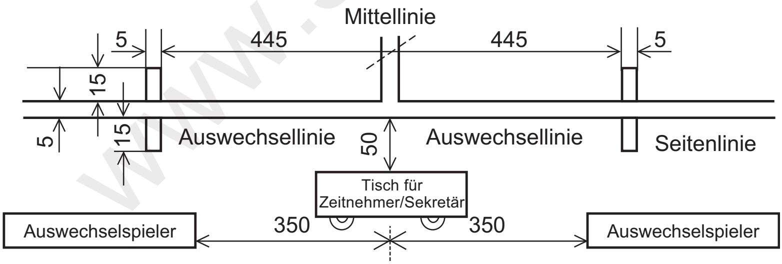


Abbildung 3 : Auswechsellinien und Auswechselraum



Der Tisch für Zeitnehmer/Sekretär und die Auswechselbänke müssen derart aufgestellt werden, dass die Auswechsellinien vom Zeitnehmer/Sekretär zu sehen sind. Der Tisch sollte näher an der Seitenlinie stehen als die Bänke. Ein Mindestabstand von 50 cm zur Seitenlinie sollte vorhanden sein.

Spielzeit, Schlusssignal, Time-out

Spielzeit

2:1 Die normale Spielzeit für alle Mannschaften mit Spielern ab 16 Jahren und älter beträgt 2 x 30 Minuten; die Halbzeitpause normalerweise 10 Minuten.

Die normale Spielzeit für Jugendmannschaften von 12-16 Jahren beträgt 2 x 25 Minuten, für Jugendmannschaften von 8-12 Jahren 2 x 20 Minuten; die Halbzeitpausen normalerweise 10 Minuten.

2:2 Ist ein Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden und soll bis zur Entscheidung weitergespielt werden, erfolgt nach einer Pause von 5 Minuten eine Verlängerung. Die Verlängerung dauert 2 x 5 Minuten mit 1 Minute Halbzeitpause.

Ist das Spiel nach einer ersten Verlängerung noch nicht entschieden, erfolgt nach einer Pause von 5 Minuten eine zweite Verlängerung von 2 x 5 Minuten mit 1 Minute Halbzeitpause.

Fällt auch hier keine Entscheidung, ist der Gewinner im Einklang mit den Bestimmungen des betreffenden Wettbewerbs zu ermitteln. Ist die Entscheidung durch 7-m-Werfen herbeizuführen, gelten die Bestimmungen des folgenden Kommentars.

Kommentar:

Am 7-m Werfen dürfen hinausgestellte, disqualifizierte oder ausgeschlossene Spieler nicht teilnehmen. Jede Mannschaft benennt 5 Spieler. Diese Spieler führen im Wechsel mit der anderen Mannschaft je einen Wurf aus. Die Reihenfolge der Werfer ist den Mannschaften freigestellt. Die Torwarte dürfen frei gewählt und gegen einen anderen zur Teilnahme berechtigten Spieler ausgewechselt werden. Spieler dürfen sowohl als Werfer als auch als Torwart eingesetzt werden.

Regel 2

Die Schiedsrichter bestimmen das Tor, auf das geworfen wird. Die Mannschaft, die das Losen gewinnt, entscheidet, ob sie oder die andere Mannschaft mit dem Werfen beginnt. Bei Gleichstand nach dem ersten Durchgang beginnt die andere Mannschaft mit der Fortsetzung des 7-m-Werfens.

Für diese Fortsetzung benennt jede Mannschaft wiederum 5 Spieler. Hierbei dürfen dieselben Spieler wie beim ersten Durchgang benannt werden, auch ein Wechsel einzelner oder aller Spieler ist möglich. Diese Regelung ist bis zur endgültigen Entscheidung anzuwenden. Ein Sieger steht jedoch bereits fest, wenn eine Mannschaft nach einem Wurfwechsel in Führung liegt.

Spieler können von der weiteren Teilnahme wegen besonderer oder wiederholter Unsportlichkeit disqualifiziert werden (16:13). Handelt es sich hierbei um einen der 5 benannten Spieler, kann die Mannschaft einen anderen Spieler benennen.

Schlusssignal

2:3 Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch einen Schiedsrichter und endet mit dem automatischen Schlusssignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder dem Schlusssignal des Zeitnehmers. Ertönt kein derartiges Signal, pfeift der Schiedsrichter, um anzuzeigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist *(17:9)*.

Kommentar:

Sollte keine öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Schlusssignal vorhanden sein, bedient sich der Zeitnehmer einer Tisch- oder Handstoppuhr und beendet das Spiel mit dem Schlusssignal (18:2, Absatz 2).

2:4 Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten vor oder mit dem Ertönen des Schlusssignals (bei Halbzeit- oder Spielende bzw. Ende einer Verlängerung) sind zu ahnden, auch wenn die Ausführung des Freiwurfs (nach Regel 13:1) oder 7-m-Wurfs nicht vor dem Schlusssignal erfolgen kann.

Ertönt das Schlusssignal, wenn ein Frei- oder 7-m-Wurf noch auszuführen ist oder der Ball sich nach einem solchen Wurf noch in der Luft befindet, ist dieser Wurf ebenfalls zu wiederholen.

In beiden Fällen beenden die Schiedsrichter das Spiel erst, wenn der Freiwurf oder 7-m-Wurf ausgeführt oder wiederholt wurde und das Ergebnis dieses Wurfes feststeht.

2:5 Für Freiwurfausführungen (oder -wiederholungen) nach Regel 2:4 gelten besondere Anweisungen bezüglich der Aufstellung der Spieler und des Spielerwechsels. Abweichend von dem normalen Spielerwechsel gemäß Regel 4:4 darf nur die werfende Mannschaft einen Spieler auswechseln. Verstöße sind entsprechend Regel 4:5 Abs.1 zu ahnden. Die Mitspieler des Werfers müssen sich mindestens drei Meter von ihm entfernt und nicht zwischen Torraum- und Freiwurflinie der anderen Mannschaft aufhalten (13:7, 15:6, siehe auch Erläuterung 1). Für die Spieler der abwehrenden Mannschaft gilt Regel 13:8.

2:6 Unter den in den Regeln 2:4-5 beschriebenen Umständen können gegen Spieler und Mannschaftsoffizielle für Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten bei der Ausführung eines Freiwurfs oder 7-m-Wurfs persönliche Bestrafungen ausgesprochen werden. Eine Regelwidrigkeit bei der Ausführung eines derartigen Wurfs kann jedoch keinen Freiwurf in die andere Richtung nach sich ziehen.

Regel 2

2:7 Stellen die Schiedsrichter fest, dass der Zeitnehmer das Spiel zu früh mit dem Schlusssignal (Halbzeit, Ende des Spiels oder der Verlängerungen) beendet hat, sind sie verpflichtet, die Spieler auf der Spielfläche zu behalten und die verbleibende Spielzeit nachspielen zu lassen.

Bei der Wiederaufnahme des Spiels bleibt die Mannschaft in Ballbesitz, die zum Zeitpunkt des zu früh ertönten Signals im Ballbesitz gewesen ist. War der Ball nicht im Spiel, wird das Spiel mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf fortgesetzt, andernfalls laut Regel 13:4 a-b mit Freiwurf.

Ist die 1. Halbzeit eines Spiels (oder einer Verlängerung) zu spät beendet worden, muss die 2. Halbzeit um die entsprechende Zeit verkürzt werden. Ist die 2. Halbzeit eines Spiels (oder einer Verlängerung) zu spät beendet worden, können die Schiedsrichter nichts mehr an der Situation ändern.

Time-out

2:8 Die Schiedsrichter entscheiden, wann und wie lange die Spielzeit unterbrochen wird ("Time-out").

In folgenden Situationen ist ein Time-out verbindlich:

a) Hinausstellung, Disqualifikation, Ausschluss

b) Team-Time-out

c) Pfiff vom Zeitnehmer oder Technischen Delegierten

d) notwendige Rücksprache zwischen den Schiedsrichtern entsprechend Regel 17:7

Entsprechend den Umständen wird ein Time-out normalerweise auch in bestimmten anderen Situationen gewährt *(Erläuterung 2)*.

Regelwidrigkeiten während eines Time-out haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit *(16:13, Absatz 1)*.

2:9 Bei einem Time-out entscheiden grundsätzlich die Schiedsrichter, wann die Uhr anzuhalten und wieder in Gang zu setzen ist.

Die Spielzeitunterbrechung ist dem Zeitnehmer durch drei kurze Pfiffe und Handzeichen 16 anzuzeigen.

Erfolgt die Spielunterbrechung jedoch durch Signal des Zeitnehmers oder Delegierten *(2:8b-c)*, muss der Zeitnehmer die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die Schiedsrichter, anhalten.

Nach einem Time-out *(15:5b)* muss das Spiel durch Anpfiff wiederaufgenommen werden.

Kommentar:

Ein Signal des Zeitnehmers/Delegierten unterbricht das Spiel. Auch wenn die Schiedsrichter (und die Spieler) nicht sofort wahrnehmen, dass das Spiel unterbrochen ist, ist jede Handlung auf der Spielfläche nach dem Signal ungültig, also auch ein nach dem Signal gefallenes Tor. Ebenso ist eine Wurfentscheidung für eine Mannschaft (7-m-Wurf, Freiwurf, Einwurf, Anwurf oder Abwurf) ungültig. Das Spiel ist entsprechend der zum Zeitpunkt des Signals gegebenen Situation wieder aufzunehmen. Hauptgründe für ein Signal des Zeitnehmers/Delegierten sind ein beantragtes Team-Time-out oder ein Wechselfehler.

Persönliche Strafen, die die Schiedsrichter zwischen dem Signal vom Tisch und der Wahrnehmung ausgesprochen haben, bleiben jedoch gültig, unabhängig von der Art des Vergehens und der Art der Strafe.

2:10 Jede Mannschaft hat pro Halbzeit (ausgenommen Verlängerungen) Anspruch auf ein Team-Time-out von einer Minute Länge *(Erläuterung 3)*.

Regel 3

Der Ball

3:1 Der Ball besteht aus einer Leder- oder Kunststoffhülle. Er muss rund sein. Das Außenmaterial darf nicht glänzend oder glatt sein *(17:3).*

3:2 Die einzelnen Mannschaftskategorien müssen folgende Ballgrößen, d.h. Umfang und Gewicht verwenden:

- 58-60 cm und 425-475 g (IHF-Größe 3) für Männer und männliche Jugend (16 Jahre und älter);
- 54-56 cm und 325-375 g (IHF-Größe 2) für Frauen, weibliche Jugend (14 Jahre und älter) und männliche Jugend (12 bis 16 Jahre);
- 50-52 cm und 290-330 g (IHF-Größe 1) für weibliche Jugend (8 bis 14 Jahre) und männliche Jugend (8 bis 12 Jahre).

Kommentar:

Das "IHF-Ballreglement" umfasst die technischen Anforderungen für Bälle, die bei allen offiziellen, internationalen Spielen eingesetzt werden.

Diese Spielregeln beinhalten nicht Größe und Gewicht von Bällen für den "Mini-Handball".

3:3 Bei jedem Spiel müssen mindestens zwei Bälle vorhanden sein. Die Reservebälle müssen während des Spielverlaufs am Zeitnehmertisch unmittelbar verfügbar sein. Die Bälle müssen den Regeln 3:1-2 entsprechen.

3:4 Die Schiedsrichter entscheiden, wann ein Reserveball eingesetzt wird. In diesem Fall sollten sie den Reserveball zügig ins Spiel bringen, um eine Unterbrechung so kurz wie möglich zu halten und ein Time-out zu vermeiden.

Mannschaft, Auswechslung, Ausrüstung

Mannschaft

4:1 Eine Mannschaft besteht aus bis zu 14 Spielern.

Auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 7 Spieler befinden. Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler.

Die Mannschaft muss während des gesamten Spielverlaufs einen Spieler auf der Spielfläche als Torwart benennen. Ein Spieler, der als Torwart gekennzeichnet ist, kann jederzeit die Position als Feldspieler einnehmen. Ebenso kann ein Feldspieler jederzeit die Position des Torwarts einnehmen *(beachte Regeln 4:4 und 4:7)*.

Zu Spielbeginn müssen wenigstens 5 Spieler auf der Spielfläche antreten.

Die Anzahl der Spieler einer Mannschaft darf im Spielverlauf - einschließlich der Verlängerungen - jederzeit auf bis zu 14 Spieler ergänzt werden.

Sinkt die Anzahl der Spieler einer Mannschaft auf der Spielfläche unter 5, kann weitergespielt werden. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob und wann ein Spiel abzubrechen ist *(17:12)*.

4:2 Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens 4 Mannschaftsoffizielle einsetzen. Diese dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden. Einer von ihnen ist als "Mannschaftsverantwortlicher" zu bezeichnen. Nur er ist berechtigt, Zeitnehmer/ Sekretär und eventuell die Schiedsrichter anzusprechen *(ausgenommen Erläuterung 3)*.

Im Allgemeinen ist ein Mannschaftsoffizieller nicht berechtigt, während des Spiels die Spielfläche zu betreten. Ein Verstoß gegen diese Regel ist als unsportliches Verhalten zu ahnden *(8:4, 16:1c, 16:3d und 16:6a)*. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt *(13:1a-b; Erläuterung 9)*.

Der Mannschaftsverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass sich ab Spielbeginn im Auswechselraum keine anderen Personen als die eingetragenen Offiziellen (max. 4) und die teilnahmeberechtigten Spieler *(4:3)* befinden. Andernfalls ist er progressiv zu bestrafen *(16:1c,16:3d und 16:6a)*.

Regel 4

4:3 Ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller ist teilnahmeberechtigt, wenn er beim Anpfiff anwesend und im Spielprotokoll eingetragen ist.

Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/Mannschaftsoffizielle müssen vom Zeitnehmer/Sekretär in das Spielprotokoll eingetragen werden und erhalten damit die Teilnahmeberechtigung.

Ein teilnahmeberechtigter Spieler darf die Spielfläche jederzeit über seine eigene Auswechsellinie betreten *(beachte Regeln 4:4 und 4:6)*.

Der Mannschaftsverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten. Andernfalls ist er wegen unsportlichen Verhaltens zu bestrafen *(13:1a-b, 16:1c,16:3d, 16:6a, Erläuterung 9)*.

Spielerwechsel

4:4 Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt *(siehe jedoch Regel 2:5)* ohne Meldung beim Zeitnehmer/Sekretär, eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben *(4:5)*.

Das Ein- und Auswechseln von Spielern darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen *(4:5)*. Dies gilt auch für den Torwartwechsel *(4:7 und 14:10)*.

Die Auswechselregeln gelten auch bei Time-out (ausgenommen Team-Time-out).

Kommentar:

Sinn der Auswechsellinie ist es, ein korrektes Auswechseln sicherzustellen, nicht aber, Spieler zu bestrafen, die die Seiten- oder die Torauslinie ohne Vorteilsabsicht überschreiten (z.B. um Wasser oder das Handtuch direkt neben der Auswechsellinie zu holen oder die Spielfläche nach einer Hinausstellung auf sportliche Weise außerhalb der eigenen Auswechselraummarkierung zu verlassen). Taktisches und nicht erlaubtes Verlassen wird in Regel 7:10 behandelt.

4:5 Ein Wechselfehler ist mit einer Hinausstellung für den fehlbaren Spieler zu ahnden. Begehen mehrere Spieler einer Mannschaft in der gleichen Situation einen Wechselfehler, so ist nur der erste Spieler, der eine Regelwidrigkeit begeht, zu bestrafen.

Das Spiel wird mit Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt *(13:1a-b, Erläuterung 9)*.

4:6 Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechselung oder greift ein Spieler unberechtigt vom Auswechselraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält dieser Spieler eine Hinausstellung. Die Mannschaft muss für die folgenden 2 Minuten um einen Spieler auf der Spielfläche reduziert werden.

Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er erneut eine Hinausstellung, die sofort beginnt, und die Mannschaft muss für die Restzeit der ersten Hinausstellung auf der Spielfläche um einen weiteren Spieler reduziert werden.

Das Spiel wird in beiden Fällen mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt *(13:1a-b, Erläuterung 9)*.

Regel 4

Ausrüstung

4:7 Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitliche Spielkleidung tragen. Die Kombinationen von Farbe und Design der beiden Mannschaften müssen sich deutlich voneinander unterscheiden. Alle als Torwart eingesetzten Spieler einer Mannschaft müssen eine identische Farbe tragen, die sich von den Farben der Feldspieler beider Mannschaften und der Torwarte der anderen Mannschaft deutlich unterscheidet *(17:3)*.

4:8 Die Spieler müssen auf dem Rücken mindestens 20 cm und auf der Brust mindestens 10 cm hohe Ziffern tragen. Dabei sollte es sich um Ziffern zwischen 1 und 20 handeln. Spieler, die zwischen Feldspieler und Torwartposition wechseln, müssen die gleiche Nummer benutzen.

Die Farbe der Ziffern muss sich deutlich von Farbe und Design der Spielkleidung abheben.

4:9 Die Spieler müssen Sportschuhe tragen.

Das Tragen von Gegenständen, die die Spieler gefährden könnten, ist nicht erlaubt. Dies betrifft z.B. Kopfschutz, Gesichtsmaske, Armbänder, Armbanduhren, Ringe, sichtbares Piercing, Halsketten oder Ketten, Ohrschmuck, Brillen ohne Haltebänder oder mit festen Gestellen sowie alle anderen Gegenstände, die eine Gefährdung darstellen könnten *(17:3)*.

Spieler, die solche gefährlichen Gegenstände tragen/an sich haben, dürfen nicht mitspielen.

Flache Ringe, kleine Ohrringe und Piercing sind erlaubt, wenn sie abgedeckt sind und andere Spieler nicht gefährden. Das Tragen von Stirnbändern aus weichem, elastischem Material ist erlaubt.

4:10 Blutet ein Spieler oder hat ein Spieler Blut am Körper oder an der Spielkleidung, muss er die Spielfläche umgehend und von sich aus (durch eine reguläre Auswechslung) verlassen, um die Blutung zu stoppen, die Wunde abzudecken und Körper und Spielkleidung zu reinigen. Erst dann darf er die Spielfläche wieder betreten.

Ein Spieler, der im Zusammenhang mit dieser Bestimmung den Anweisungen der Schiedsrichter nicht Folge leistet, macht sich unsportlichen Verhaltens schuldig *(8:4, 16:1c und 16:3c)*.

4:11 Im Falle einer Verletzung können die Schiedsrichter zwei teilnahmeberechtigten Personen der betreffenden Mannschaft bei Time-out die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei Time-out zu betreten *(Handzeichen 16 und 17)*, um den verletzten Spieler zu versorgen.

Wenn eine dritte oder weitere Personen die Spielfläche betreten, ist dies im Falle von Spielern nach Regel 4:6 und 16:3a und im Falle von Offiziellen nach Regel 4:2, 16:1c, 16:3d und 16:6a. als unberechtigtes Eintreten zu ahnden. Wer die Spielfläche nach Erlaubnis betritt, aber, anstatt den verletzten Spieler zu versorgen, Anweisungen an andere Spieler gibt, sich mit Gegnern oder Schiedsrichtern beschäftigt usw., ist wegen unsportlichen Verhaltens zu bestrafen *(16:1c, 16:3c-d und 16:6a)*.

Regel 5

Der Torwart

Es ist dem Torwart ***erlaubt***:

5:1 bei der Abwehr im Torraum den Ball mit allen Körperteilen zu berühren;

5:2 sich im Torraum mit dem Ball ungeachtet der für Feldspieler geltenden Einschränkungen *(Regeln 7:2-4, 7:7)* zu bewegen. Er darf jedoch die Ausführung des Abwurfs nicht verzögern *(6:4-5, 12:2 und 15:5b);*

5:3 den Torraum ohne Ball zu verlassen und im Spielfeld mitzuspielen. Er unterliegt in diesem Fall den Spielregeln für die im Feld spielenden Spieler.

Der Torraum gilt als verlassen, sobald der Torwart mit irgendeinem Körperteil den Boden außerhalb der Torraumlinie berührt.

5:4 den Torraum mit dem nicht unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen und ihn im Spielfeld weiterzuspielen.

Es ist dem Torwart ***nicht erlaubt***:

5:5 bei der Abwehr den Gegenspieler zu gefährden *(8:2, 8:5).*

5:6 den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen *(6:1, 13:1a und 15:7, Abs.3)*, wenn der Abwurf angepfiffen war, ansonsten Wiederholung des Abwurfs *(15:7 Abs.2)*; beachte jedoch die Vorteilsregel nach15:7, wenn der Torwart den Ball verliert, nachdem er den Torraum mit dem Ball in der Hand verlassen hatte.

5:7 den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball zu berühren, solange er sich im Torraum befindet *(6:1,13:1a);*

5:8 den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen *(6:1,13:1a)*;

5:9 mit dem Ball vom Spielfeld in den Torraum zurückzugehen *(6:1,13:1a)*;

5:10 den sich in Richtung Spielfeld bewegenden oder im Torraum liegenden Ball mit dem Unterschenkel oder Fuß zu berühren *(13:1a)*;

5:11 bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs die Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) oder deren Verlängerung auf beiden Seiten zu überschreiten, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat *(14:9)*.

Kommentar:

Solange der Torwart einen Fuß hinter oder auf der Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) am Boden hat, ist es ihm erlaubt, den anderen Fuß oder irgendeinen anderen Körperteil in der Luft über diese Linie hinauszubewegen.

Regel 6

Der Torraum

6:1 Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden *(siehe jedoch 6:3)*. Der Torraum, zu dem auch die Torraumlinie gehört, gilt bereits als betreten, wenn er von einem Feldspieler mit irgendeinem Körperteil berührt wird.

6:2 Beim Betreten des Torraums durch einen Feldspieler ist wie folgt zu entscheiden:

a) Abwurf, wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft mit Ball den Torraum der gegnerischen Mannschaft berührt. Dasselbe gilt, wenn er nicht in Ballbesitz ist, aber durch das Betreten des Torraums einen Vorteil erlangt *(12:1)*.

b) Freiwurf, wenn ein Abwehrspieler seinen Torraum betritt und dadurch einen Vorteil erlangt, ohne aber eine klare Torgelegenheit zu vereiteln *(13:1b)*, siehe auch Erläuterung Nr.5:1.

c) 7-m-Wurf, wenn ein Abwehrspieler durch das Betreten des Torraums eine klare Torgelegenheit vereitelt *(14:1a)*.

6:3 Das Betreten des Torraums bleibt ungeahndet:

a) wenn ein Spieler, nachdem er den Ball gespielt hat, den Torraum betritt, sofern dieses für die Gegenspieler keinen Nachteil bedeutet.

b) wenn ein Spieler ohne Ball den Torraum betritt und sich dadurch keinen Vorteil verschafft.

6:4 Der Ball ist als "außerhalb des Spiels" anzusehen, wenn der Torwart ihn im Torraum in den Händen unter Kontrolle hat *(12:1)*. Der Ball muss dann durch einen Abwurf wieder ins Spiel gebracht werden *(12:2)*.

6:5 Der auf dem Boden im Torraum rollende Ball bleibt "im Spiel" und ist im Ballbesitz der Mannschaft des Torwarts. Nur der Torwart darf den Ball berühren. Nimmt der Torwart den Ball auf, ist dieser "außerhalb des Spiels" und er hat ihn wieder laut 6:4 und 12:1-2 ins Spiel zu bringen *(siehe jedoch 6:7b)*. Berührt ein Mitspieler des Torwarts den im Torraum rollenden Ball, ist auf Freiwurf *(13:1a)* zu entscheiden (siehe jedoch 14:1a, in Verbindung mit Erläuterung 8c). Bei Berührung durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft, ist auf Abwurf *(12:1 (III))* zu entscheiden.

Der Ball ist "außerhalb des Spiels", sobald er auf dem Boden im Torraum liegen bleibt *(12:1 (II))*. In dieser Situation ist die Mannschaft des Torwarts im Ballbesitz und nur der Torwart darf den Ball berühren. Er hat ihn wieder laut 6:4 und 12:1-2 ins Spiel zu bringen *(siehe jedoch 6:7b)*. Berührt ein Spieler einer der beiden Mannschaften den Ball, bleibt die Spielfortsetzung immer Abwurf *(12:1 2. Absatz, 13:3)*.

Befindet sich der Ball in der Luft über dem Torraum, darf er ohne Einschränkung gespielt werden.

6:6 Berührt ein Spieler der abwehrenden Mannschaft bei einem Abwehrversuch den Ball, der dann vom Torwart gehalten wird oder im Torraum liegen bleibt, geht das Spiel mit Abwurf weiter *(6:4-5)*.

6:7 Wenn der Ball in den eigenen Torraum gespielt wird ist wie folgt zu entscheiden:

a) Tor, wenn der Ball in das Tor gelangt;

b) Freiwurf, wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder wenn der Torwart den Ball berührt und dieser nicht in das Tor gelangt *(13:1b)*;

c) Einwurf, wenn der Ball die Torauslinie überquert *(11:1)*;

d) Weiterspielen, wenn der Ball den Torraum durchquert und ins Spielfeld zurückgelangt, ohne dass ihn der Torwart berührt.

6:8 Ein Ball, der aus dem Torraum in das Spielfeld zurückgelangt, bleibt im Spiel.

Regel 7

Spielen des Balles, passives Spiel

Spielen des Balles

Es ist ***erlaubt***:

7:1 den Ball unter Benutzung von Händen (offen oder geschlossen), Armen, Kopf, Rumpf, Oberschenkel und Knien zu werfen, zu fangen, zu stoppen, zu stoßen oder zu schlagen;

7:2 den Ball maximal 3 Sekunden zu halten, auch wenn dieser auf dem Boden liegt *(13:1a)*;

7:3 sich mit dem Ball höchstens 3 Schritte zu bewegen *(13:1a)*. Ein Schritt gilt als ausgeführt:

a) wenn ein mit beiden Füßen auf dem Boden stehender Spieler einen Fuß abhebt und ihn wieder hinsetzt oder einen Fuß von einer Stelle zu einer anderen hinbewegt.

b) wenn ein Spieler den Boden mit nur einem Fuß berührt, den Ball fängt und danach mit dem anderen Fuß den Boden berührt.

c) wenn ein Spieler nach einem Sprung mit nur einem Fuß den Boden berührt und danach auf demselben einen Sprung ausführt oder den Boden mit dem anderen Fuß berührt.

d) wenn ein Spieler nach einem Sprung mit beiden Füßen gleichzeitig den Boden berührt und danach einen Fuß abhebt und ihn wieder hinsetzt oder einen Fuß von einer Stelle zu einer anderen hinbewegt.

Kommentar:

Wird ein Fuß von einer Stelle zu einer anderen hinbewegt und der zweite nachgezogen, gilt das als nur ein Schritt.

7:4 den Ball sowohl im Stehen als auch im Laufen:

a) einmal zu tippen und mit einer Hand oder beiden Händen wieder zu fangen.

b) wiederholt mit einer Hand auf den Boden zu prellen und danach mit einer Hand oder beiden Händen wieder zu fangen beziehungsweise aufzunehmen.

c) wiederholt mit einer Hand zu rollen und dann wieder mit einer Hand oder beiden Händen aufzunehmen.

Sobald der Ball danach mit einer Hand oder beiden Händen gefasst wird, muss er innerhalb 3 Sekunden bzw. nach höchstens 3 Schritten *(13:1a)* abgespielt werden.

Das Prellen oder Tippen des Balles beginnt dann, wenn der Spieler den Ball mit irgendeinem Körperteil berührt und Richtung Boden lenkt.

Nachdem der Ball einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat, ist ein erneutes Tippen oder Prellen und Wiederfangen erlaubt *(siehe jedoch 14:6)*.

7:5 den Ball von einer Hand in die andere zu führen;

7:6 den Ball kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen; dazu gehört, aus dieser Position einen Wurf auszuführen (z.B. einen Freiwurf), vorausgesetzt, der Werfer hat bei der Ausführung einen Fuß am Boden, bis der Ball die Hand verlassen hat *(15:1)*.

Es ist ***nicht erlaubt***:

7:7 den kontrollierten Ball mehr als einmal zu berühren, bevor dieser inzwischen den Boden, einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat *(13:1a)*. Nicht zu ahnden ist mehrfaches Berühren beim Versuch, den Ball zu fangen, zu stoppen oder anderweitig unter Kontrolle zu bringen.

7:8 den Ball mit Fuß oder Unterschenkel zu berühren, es sei denn, der Spieler wurde von einem Gegenspieler angeworfen *(13:1a-b)*.

7:9 Berührt der Ball einen Schiedsrichter auf der Spielfläche, wird weitergespielt.

Regel 7

7:10 Wenn sich ein ballbesitzender Spieler mit einem Fuß oder beiden Füßen außerhalb der Spielfläche bewegt (während der Ball sich noch innerhalb befindet), z.B. um einen Abwehrspieler zu umlaufen, ist auf Freiwurf für die andere Mannschaft zu entscheiden *(13:1a)*.

Verlässt ein Spieler der ballbesitzenden Mannschaft die Spielfläche ohne Ball, haben die Schiedsrichter ihn aufzufordern, auf die Spielfläche zurückzukehren. Tut er das nicht oder wiederholt sich das Vorkommnis bei derselben Mannschaft, ist ohne vorherige Aufforderung auf Freiwurf für die andere Mannschaft zu entscheiden *(13:1a)*. Derartige Vergehen führen nicht zu persönlichen Bestrafungen gemäß Regel 8 und 16.

Passives Spiel

7:11 Es ist nicht erlaubt, den Ball in Besitz zu halten ohne erkennbaren Versuch, anzugreifen oder ein Tor zu erzielen. Ebenso ist es nicht erlaubt, wiederholt die Ausführung eines Anwurfs, Freiwurfs, Einwurfs oder Abwurfs der eigenen Mannschaft zu verzögern *(siehe Erläuterung 4)*. Dies ist als passives Spiel anzusehen, welches mit einem Freiwurf geahndet wird, sofern die passive Tendenz nicht aufgegeben wird *(13:1a)*.

Der Freiwurf ist an der Stelle auszuführen, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

7:12 Wird eine Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, wird das Warnzeichen (Handzeichen Nr. 18) gezeigt. Dies gibt der ballbesitzenden Mannschaft die Gelegenheit, die Angriffsweise umzustellen, um den Ballverlust zu vermeiden. Falls sich die Angriffsweise nach dem Anzeigen des Warnzeichens nicht ändert oder kein Torwurf ausgeführt wird, wird ein Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft gegeben *(siehe Erläuterung 4)*.

In besonderen Situationen (z.B. bewusstes Auslassen einer klaren Torgelegenheit) können die Schiedsrichter auch ohne vorheriges Warnzeichen auf Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft entscheiden.

Regelwidrigkeiten und Vergehen

Es ist ***erlaubt***:

8:1 a) Arme und Hände zu benutzen, um den Ball zu blocken oder in Ballbesitz zu gelangen.

b) dem Gegenspieler mit einer offenen Hand den Ball aus jeder Richtung wegzuspielen.

c) den Gegenspieler mit dem Körper zu sperren, auch wenn er nicht in Ballbesitz ist.

d) von vorne, mit angewinkelten Armen Körperkontakt zum Gegenspieler aufzunehmen, ihn auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten.

Es ist ***nicht erlaubt***:

8:2 a) dem Gegenspieler den Ball aus der Hand zu entreißen oder wegzuschlagen.

b) den Gegenspieler mit Armen, Händen oder Beinen zu sperren oder ihn wegzudrängen.

c) den Gegenspieler (am Körper oder an der Spielkleidung) zu klammern, festzuhalten, zu stoßen, ihn anzurennen oder anzuspringen.

d) den Gegenspieler mit oder ohne Ball regelwidrig zu stören, zu behindern oder zu gefährden.

8:3 Regelwidrigkeiten gegen Regel 8:2 können im Kampf um den Ball vorkommen; Vergehen, bei denen sich die Aktion überwiegend oder gar ausschließlich gegen den Gegenspieler statt gegen den Ball richtet, sind progressiv zu bestrafen. Das bedeutet, dass zusätzlich zu einem Freiwurf oder 7-m-Wurf eine persönliche Strafe auszusprechen ist und zwar beginnend mit einer Verwarnung, aber im Spielverlauf mit einer Tendenz zu strengerer Bestrafung wie Hinausstellung *(16:3b)* und Disqualifikation (16:6f). Unsportliches Verhalten ist ebenfalls progressiv mit Verwarnungen und Hinausstellungen zu bestrafen *(16:1c, 16:3c und16:6f)*.

Wie im Kommentar zur Regel 16:3 erläutert, haben die Schiedsrichter das Recht, bei besonderen Vergehen unmittelbar eine Hinausstellung auszusprechen, unabhängig davon, ob der Spieler zuvor eine Verwarnung erhalten hatte.

Regel 8

8:4 Körperliche und verbale Ausdrucksformen, die nicht mit dem Geiste der Sportlichkeit vereinbar sind, gelten als unsportliches Verhalten *(Beispiele: siehe Erläuterung 5)*. Dies gilt sowohl für Spieler als auch für Mannschaftsoffizielle auf der Spielfläche wie außerhalb. Auch im Falle unsportlichen Verhaltens ist progressiv zu bestrafen *(16:1c, 16:3c-d und 16:6a)*.

8:5 Ein Spieler, der einen Gegenspieler gesundheitsgefährdend angreift, ist zu disqualifizieren *(16:6b)*, insbesondere, wenn er:

a) einem in einer Wurfaktion befindlichen Spieler von der Seite oder von hinten auf den Wurfarm schlägt oder den Wurfarm zurückreißt;

b) eine Aktion so ausführt, dass der Gegenspieler an Kopf oder Hals getroffen wird;

c) mit Fuß, Knie oder in anderer Weise den Gegenspieler absichtlich am Körper trifft; dazu gehört auch Beinstellen;

d) einen im Lauf oder im Sprung befindlichen Gegenspieler stößt oder so angreift, dass dieser dadurch die Körperkontrolle verliert. Dies gilt auch, wenn ein Torwart seinen Torraum bei einem Gegenstoß der gegnerischen Mannschaft verlässt;

e) einen Abwehrspieler bei einem als Direktwurf aufs Tor ausgeführten Freiwurf am Kopf trifft, sofern dieser sich nicht bewegte, oder den Torwart mit einem 7-m-Wurf am Kopf trifft, sofern dieser sich nicht bewegte.

Kommentar:

Auch kleine Vergehen mit geringem Körperkontakt können sehr gefährlich sein und zu schweren Verletzungen führen, falls die Regelwidrigkeit in dem Moment erfolgt, wenn sich der Spieler im Sprung in der Luft befindet und schutz- und arglos ist.

Die Gefährdung des Spielers und nicht die Intensität des Körperkontaktes ist maßgebend für die Beurteilung, ob in dieser Situation eine Disqualifikation geboten ist.

8:6 Grob unsportliches Verhalten durch einen Spieler oder einen Mannschaftsoffiziellen, auf der Spielfläche oder außerhalb *(Beispiele siehe Erläuterung 6)*, ist mit Disqualifikation zu ahnden *(16:6c)*.

8:7 Bei einer "Tätlichkeit" während der Spielzeit ist der fehlbare Spieler auszuschließen *(16:9-11)*. Eine Tätlichkeit außerhalb der Spielzeit *(16:13)* führt zu einer Disqualifikation *(166d, 16:14b)*. Ein Mannschaftsoffizieller, der sich eine Tätlichkeit zuschulden kommen lässt, wird disqualifiziert *(16:6e)*.

Kommentar:

Eine Tätlichkeit ist im Sinne dieser Regel ein besonders starker und absichtlicher Angriff auf den Körper einer anderen Person (Spieler, Schiedsrichter, Zeitnehmer/ Sekretär, Mannschaftsoffizieller, Delegierter, Zuschauer, usw.) definiert, also nicht nur eine Reflexhandlung oder das Ergebnis unachtsamen oder übertriebenen Einsatzes beim Abwehrversuch. Anspucken ist, sofern das Opfer getroffen wird, eindeutig eine Tätlichkeit.

8:8 Verstöße gegen Regeln 8:2-7 führen zu einem 7-m-Wurf für die gegnerische Mannschaft *(14:1)*, wenn der Verstoß direkt - oder indirekt wegen der dadurch verursachten Unterbrechung - eine klare Torgelegenheit für die gegnerische Mannschaft vereitelt.

Ansonsten führt die Regelwidrigkeit zu einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft *(13:1a-b, 13:2-3)*.

Regel 9

Der Torgewinn

9:1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat *(Abb. 4)*, sofern vor dem oder beim Wurf der Werfer, seine Mitspieler oder Offizielle sich nicht regelwidrig verhalten haben. Der Torschiedsrichter bestätigt durch zwei kurze Pfiffe und Handzeichen 12, dass ein Tor erzielt ist.

Gelangt der Ball ins Tor, obwohl ein Spieler der abwehrenden Mannschaft eine Regelwidrigkeit begangen hat, ist auf Tor zu erkennen.

Hat ein Schiedsrichter oder der Zeitnehmer das Spiel unterbrochen, bevor der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, darf nicht auf Tor entschieden werden.

Spielt ein Spieler den Ball in das eigene Tor, führt dies zum Torgewinn für die gegnerische Mannschaft, ausgenommen, der Torwart führt einen Abwurf aus *(12:2, Absatz 2)*.

Kommentar:

Wird dem Ball der Weg ins Tor durch eine nicht am Spiel beteiligten Sache oder Person (Zuschauer etc.) erfolgreich verwehrt, muss auf Tor entschieden werden, wenn die Schiedsrichter der Überzeugung sind, dass der Ball ansonsten ins Tor gelangt wäre.

9:2 Wenn auf Tor entschieden wurde und der Schiedsrichter den Anwurf angepfiffen hat, kann das Tor nicht mehr annulliert werden *(siehe jedoch 2:9 Kommentar)*.

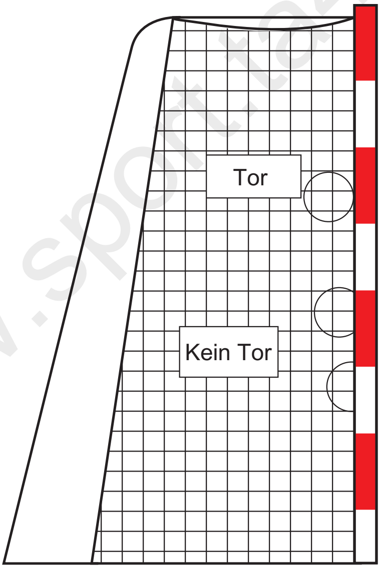
Ertönt direkt nach einem Torerfolg und vor der Anwurfausführung das Schlusssignal (Halbzeit oder Spielende), so müssen die Schiedsrichter (ohne Anwurf) deutlich anzeigen, dass sie auf Tor entschieden haben.

Kommentar:

Ein von den Schiedsrichtern anerkanntes Tor sollte sofort auf der Anzeigetafel angezeigt werden.

9:3 Die Mannschaft, die mehr Tore erzielt hat als die gegnerische Mannschaft, ist Sieger. Haben beide Mannschaften die gleiche Anzahl Tore oder kein Tor erzielt, ist das Spiel unentschieden *(2:2)*.

Abbildung 4: Der Torgewinn



Regel 10

Der Anwurf

10:1 Anwurf hat bei Spielbeginn die Mannschaft, die beim Losen gewonnen und den Ballbesitz gewählt hat. Die andere Mannschaft hat das Recht, die Seite zu wählen. Wählt hingegen die Mannschaft, die beim Losen gewonnen hat, die Seite, hat die andere Mannschaft Anwurf.

Vor Beginn der 2. Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten. Der Anwurf wird von der Mannschaft ausgeführt, welche bei Spielbeginn keinen Anwurf hatte.

Vor jeder Verlängerung wird neu gelost, wobei alle Bestimmungen der Regel 10:1 gelten.

10:2 Nach einem Tor wird das Spiel mit einem Anwurf von der Mannschaft wieder aufgenommen, gegen die das Tor erzielt worden ist *(ausgenommen 9:2, Absatz 2)*.

10:3 Der Anwurf ist innerhalb drei Sekunden nach Anpfiff *(13:1a)* von der Mitte der Spielfläche aus (mit 1,5 m Toleranz nach beiden Seiten) in beliebiger Richtung auszuführen *(13:1a, 15:7 Abs. 3)*. Der Anwurfausführende muss mindestens mit einem Fuß die Mittellinie berühren, der andere Fuß darf die Mittellinie nicht überschreiten *(15:6)* und der Werfer den Ausführungsort nicht verlassen, bis der Ball gespielt ist. *(13:1a, 15:7 Abs. 3; siehe auch Erläuterung 7)*.

Die Mitspieler des Werfers dürfen die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren (15:6).

10:4 Beim Anwurf zu Beginn jeder Halbzeit (und eventueller Verlängerungen) müssen sich alle Spieler in der eigenen Hälfte der Spielfläche befinden.

Beim Anwurf nach einem Tor können sich die Gegenspieler des Werfers jedoch in beiden Hälften der Spielfläche aufhalten.

In beiden Fällen dürfen die Gegenspieler jedoch nicht näher als 3 m an den Anwurfausführenden herantreten *(15:4, 15:9, Erläuterung 5:2b)*.

Der Einwurf

11:1 Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überquert hat oder wenn ein Feldspieler der abwehrenden Mannschaft den Ball zuletzt berührt hat, bevor dieser die Torauslinie seiner Mannschaft überquert hat.

Wenn der Ball die Decke oder über der Spielfläche befestigte Vorrichtungen berührt, ist ebenfalls auf Einwurf zu entscheiden.

11:2 Der Einwurf wird ohne Pfiff der Schiedsrichter (ausgenommen 15:5b) von der Mannschaft ausgeführt, deren Spieler den Ball vor dem Überqueren der Linie oder Berühren der Decke oder einer über der Spielfläche befestigten Vorrichtung nicht zuletzt berührt hatten.

11:3 Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen, an welcher der Ball die Seitenlinie überquerte oder, hat er die Torauslinie überquert, am Treffpunkt von Seiten- und Torauslinie auf der Seite des Tores, auf der er die Torauslinie überquerte.

Wenn der Ball die Decke oder eine über der Spielfläche befestigte Vorrichtung berührt hat, ist der Einwurf an der dem Ort der Berührung nächstgelegenen Stelle auszuführen.

11:4 Der Werfer muss mit einem Fuß in korrekter Stellung auf der Seitenlinie stehen, bis der Ball seine Hand verlassen hat. Die Stellung des anderen Fußes ist beliebig *(13:1a, 15:6, 15:7 Absatz 2 und 3)*.

11:5 Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen bei der Ausführung des Einwurfs nicht näher als 3 m an den Werfer herantreten *(15:4, 15:9, Erläuterung 5:2b)*.

Dies gilt nicht, sofern sie unmittelbar an ihrer Torraumlinie stehen.

Regel 12

Der Abwurf

12:1 Auf Abwurf wird entschieden, wenn *(I)* ein Spieler der anderen Mannschaft den Torraum gemäß Regel 6:2a betritt; *(II)* der Torwart den Ball im Torraum unter Kontrolle gebracht hat oder der Ball im Torraum auf dem Boden liegen bleibt *(Regel 6:4-5)*; *(III)* ein Spieler der anderen Mannschaft den im Torraum rollenden Ball berührt *(6:5, 1. Absatz)* oder *(IV)* der Ball über die Torauslinie gelangt, nachdem er zuletzt vom Torwart oder einem Spieler der anderen Mannschaft berührt wurde.

Das bedeutet, dass in den genannten Situationen der Ball nicht im Spiel ist und dass das Spiel mit einem Abwurf wieder aufgenommen wird *(13:3)*, auch wenn nach der Entscheidung auf Abwurf oder bevor dieser ausgeführt wurde ein Fehlverhalten festgestellt wird. Wenn eine Regelwidrigkeit von der Mannschaft des Torwarts vor der Ausführung des Abwurfs begangen wird, ist das Spiel trotzdem mit Abwurf wiederaufzunehmen *(analog 13:3)*.

12:2 Der Abwurf wird vom Torwart ohne Pfiff vom Schiedsrichter *(ausgenommen 15:5b)* aus dem Torraum über die Torraumlinie ausgeführt.

Der Abwurf gilt als ausgeführt, wenn der vom Torwart gespielte Ball vollständig die Torraumlinie überquert hat.

Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen sich zwar an der Torraumlinie aufhalten, dürfen aber den Ball erst berühren, wenn dieser die Torraumlinie vollständig überquert hat *(15:4, 15:9 Erläuterung 5:2b)*.

Der Freiwurf

Freiwurf-Entscheidung

13:1 Grundsätzlich unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und lassen es durch einen Freiwurf für die andere Mannschaft wiederaufnehmen, wenn:

a) die ballbesitzende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht, die zum Verlust des Ballbesitzes führen muss *(4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 Absatz 1, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11, 8:8, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7 und 15:7 Absatz 3 und 15:8).*

b) die abwehrende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht die dazu führt, dass die ballbesitzende Mannschaft den Ball verliert *(4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:8).*

13:2 Die Schiedsrichter sollten eine Kontinuität im Spiel zulassen, indem sie eine vorschnelle Unterbrechung des Spiels durch eine Freiwurf-Entscheidung vermeiden.

Dies bedeutet, dass die Schiedsrichter gemäß Regel 13:1a keinen Freiwurf geben sollten, wenn die abwehrende Mannschaft unmittelbar nach der von der angreifenden Mannschaft begangenen Regelwidrigkeit in Ballbesitz kommt.

Gleichfalls sollten die Schiedsrichter gemäß Regel 13:1b erst dann eingreifen, wenn klar ist, dass die angreifende Mannschaft wegen der von der abwehrenden Mannschaft begangenen Regelwidrigkeit den Ballbesitz verloren hat oder nicht in der Lage ist, den Angriff fortzusetzen.

Wenn eine persönliche Ahndung wegen einer Regelwidrigkeit zu geben ist, können die Schiedsrichter das Spiel umgehend unterbrechen, wenn dies für die Mannschaft, die die Regelwidrigkeit nicht begangen hat, keine Benachteiligung ergibt. Ansonsten sollte die Bestrafung bis zum Ablauf der vorliegenden Situation aufgeschoben werden.

Regel 13:2 gilt nicht im Falle von Verstößen gegen die Regeln 4:2-3 oder 4:5-6, bei denen das Spiel sofort durch ein Signal des Zeitnehmers unterbrochen werden muss.

Regel 13

13:3 Wenn eine Regelwidrigkeit erfolgt, die gemäß Regel 13:1a-b normalerweise zu einem Freiwurf führt, wenn der Ball nicht im Spiel ist, wird das Spiel mit dem Wurf wiederaufgenommen, der dem Grund für die gegebene Unterbrechung entspricht.

13:4 Zusätzlich zu den Situationen gemäß Regel 13:1a-b wird in bestimmten Fällen, in denen das Spiel ohne Regelwidrigkeit einer Mannschaft unterbrochen wurde (d.h. wenn der Ball im Spiel ist), ein Freiwurf zur Wiederaufnahme des Spiels gegeben:

a) wenn eine Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz ist, behält sie den Ballbesitz;

b) wenn keine der Mannschaften in Ballbesitz ist, erhält die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, erneut den Ballbesitz;

Die "Vorteilsregel" gemäß Regel 13:2 gilt nicht in den in Regel 13:4 aufgeführten Situationen.

13:5 Wenn eine Freiwurf-Entscheidung gegen die Mannschaft gegeben wird, die beim Pfiff des Schiedsrichters in Ballbesitz ist, muss der Spieler, der den Ball zu diesem Zeitpunkt hat, diesen umgehend an der Stelle auf den Boden fallen lassen oder niederlegen, wo er sich befindet *(16:3e)*.

Freiwurf-Ausführung

13:6 Der Freiwurf wird normalerweise ohne Anpfiff *(ausgenommen 15:5b)* grundsätzlich an der Stelle ausgeführt, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde. Ausnahmen von diesem Grundsatz:

In den unter 13:4a-b beschriebenen Situationen wird der Freiwurf nach Anpfiff grundsätzlich an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

Wenn ein Schiedsrichter oder Technischer Delegierter (der IHF oder eines kontinentalen/nationalen Verbandes) das Spiel wegen einer Regelwidrigkeit durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen der abwehrenden Mannschaft unterbricht und eine Ermahnung oder eine persönliche Strafe ausspricht, sollte der Freiwurf an der Stelle ausgeführt werden, an welcher der Ball sich bei der Spielunterbrechung befand, sofern dies für die ausführende Mannschaft eine günstigere Stelle ist als die, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde.

Dasselbe gilt, wenn der Zeitnehmer das Spiel wegen Regelwidrigkeiten gemäß 4:2-3 oder 4:5-6 unterbricht.

Wie in Regel 7:11 vorgegeben, werden wegen passiven Spiels gegebene Freiwürfe an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball bei Spielunterbrechung befand.

Ungeachtet vorstehend festgelegten grundsätzlichen Bestimmungen darf ein Freiwurf niemals im eigenen Torraum oder zwischen Freiwurf- und Torraumlinie der gegnerischen Mannschaft ausgeführt werden.

Müsste er nach den vorstehenden Absätzen eigentlich dort ausgeführt werden, so ist Ausführungsort die nächstgelegene Stelle außerhalb des eigenen Torraums bzw. der Freiwurflinie der gegnerischen Mannschaft.

Kommentar:

Wie tolerant die Schiedsrichter bei der Frage des Ausführungsorts für einen Freiwurf sein sollten, hängt von der Entfernung zum Tor der nicht ausführenden Mannschaft ab. An deren Freiwurflinie muss die Ausführung grundsätzlich genau an der Stelle des geahndeten Regelverstoßes erfolgen. Je weiter aber der Ort des Regelverstoßes von der Freiwurflinie der abwehrenden Mannschaft entfernt ist, desto toleranter sollten die Schiedsrichter sein, was den Ausführungsort angeht. Erfolgte der Regelverstoß am Torraum der ausführenden Mannschaft, sollte ein bis zu 3 Meter entfernter Ausführungsort des Freiwurfs toleriert werden.

Die beschriebene Toleranz gilt nicht im Anschluss an einen Verstoß gegen Regel 13:5, wenn dieses Vergehen die Voraussetzungen der Erläuterung Nr. 5:3a erfüllt. In solchen Fällen hat die Ausführung also stets genau an der Stelle zu erfolgen. an der die Regelwidrigkeit begangen wurde.

Regel 13

13:7 Spieler der werfenden Mannschaft dürfen die Freiwurflinie nicht berühren oder überschreiten, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat; siehe auch die besonderen Beschränkungen nach Regel 2:5.

Befinden sich Angriffsspieler vor Ausführung des Freiwurfs zwischen Torraum- und Freiwurflinie, müssen die Schiedsrichter dies monieren, falls es Einfluss auf das Spiel hat *(15:3, 15:6)*. Der Freiwurf wird dann angepfiffen *(15:5b)*. Dasselbe gilt wenn Spieler der angreifenden Mannschaft diese Zone betreten, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat und der Wurf nicht angepfiffen worden war *(15:7 Absatz 2)*.

Berühren oder überschreiten Spieler der angreifenden Mannschaft nach Anpfiff eines Freiwurfs die Freiwurflinie, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, ist auf Freiwurf für die abwehrende Mannschaft zu erkennen *(15:7 Abs.3, 13:1a)*.

13:8 Bei der Ausführung eines Freiwurfs muss die Abwehr mindestens 3 Meter vom Werfer entfernt stehen. Dies gilt nicht, sofern die Abwehrspieler unmittelbar an ihrer Torraumlinie stehen. Zu frühes Eingreifen bei der Wurfausführung ist entsprechend Regel 15:9 und Erläuterung 5:2b zu ahnden.

Der 7-m-Wurf

7-m-Entscheidung

14:1 Auf 7-m-Wurf wird entschieden bei:

a) regelwidrigem Vereiteln einer klaren Torgelegenheit auf der gesamten Spielfläche durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen der gegnerischen Mannschaft;

b) unberechtigtem Pfiff während einer klaren Torgelegenheit;

c) Vereiteln einer klaren Torgelegenheit durch das Eingreifen einer nicht am Spiel beteiligten Person, z.B. durch das Betreten der Spielfläche durch einen Zuschauer oder einen Pfiff aus dem Zuschauerbereich, der den Spieler stoppt *(Ausnahme: siehe den Kommentar zu Regel 9:1).*

Bei "höherer Gewalt" wie Stromausfall ist diese Regel analog anzuwenden, wenn das Spiel im Moment einer klaren Torgelegenheit unterbrochen wird.

Zur Definition einer "klaren Torgelegenheit" siehe Erläuterung 8.

14:2 Wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft trotz einer Regelwidrigkeit *(14:1a)* unter voller Ball- und Körperkontrolle bleibt, darf nicht auf 7-m-Wurf entschieden werden, auch wenn der Spieler anschließend die klare Torgelegenheit vergibt.

In allen Situationen, in denen eine Entscheidung auf 7-m-Wurf in Betracht kommen könnte, sollten die Schiedsrichter erst dann eingreifen, wenn sie sicher sind, dass diese Entscheidung tatsächlich angezeigt ist. Wenn der Angreifer trotz regelwidrigen Eingreifens der Abwehrspieler ein Tor erzielt, darf nicht auf 7-m-Wurf entschieden werden. Ist hingegen klar erkennbar, dass der Spieler auf Grund der Regelwidrigkeit so eindeutig die Ball- oder Körperkontrolle verloren hat, dass die klare Torgelegenheit nicht mehr besteht, ist auf 7-m-Wurf zu entscheiden.

Regel 14

14:3 Wenn auf 7-m-Wurf entschieden wurde, sollte nur bei erkennbarer Verzögerung (z.B. Wechsel des Torwarts oder des Werfers) Time-out gegeben werden. Die Entscheidung, Time out zu geben, sollte gemäß den Kriterien der Erläuterung 2 genügen.

Ausführung des 7-m-Wurfs

14:4 Der 7-m-Wurf ist nach Pfiff des Feldschiedsrichters innerhalb 3 Sekunden als Torwurf auszuführen *(13:1a, 15:7 Absatz 3)*.

14:5 Der Werfer darf bei der Ausführung des 7-m-Wurfs bis zu einem Meter hinter der Linie stehen *(15:1, 15:6)*. Nach dem Anpfiff darf der Werfer die 7-m Linie weder berühren noch überschreiten, bevor der Ball seine Hand verlassen hat *(13:1a, 15:7 Absatz 3)*.

14:6 Nach Ausführung des 7-m-Wurfs darf der Ball erst dann wieder vom Werfer oder einem seiner Mitspieler gespielt werden, wenn er einen gegnerischen Spieler oder das Tor berührt hat *(13:1a, 15:7 Absatz 3)*.

14:7 Bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs müssen sich die Mitspieler des Werfers außerhalb der Freiwurflinie befinden, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat *(15:3; 15:6)*. Ansonsten ist auf Freiwurf gegen die Mannschaft, die den 7-m-Wurf ausführt, zu entscheiden *(13:1a, 15:7 Absatz 3)*.

14:8 Bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs müssen sich die Spieler der gegnerischen Mannschaft außerhalb der Freiwurflinie befinden und mindestens 3 m von der 7-m-Linie entfernt sein, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat. Ansonsten ist der 7-m-Wurf zu wiederholen, wenn der Ball nicht in das Tor gelangt; eine persönliche Bestrafung erfolgt jedoch nicht.

14:9 Überschreitet der Torwart die Torwartgrenzlinie, d.h. die 4-m-Linie *(1:7, 5:11)*, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, ist der 7-m-Wurf zu wiederholen, sofern kein Tor erzielt wird; eine persönliche Bestrafung des Torwarts erfolgt jedoch nicht.

14:10 Es ist nicht erlaubt, einen Torwartwechsel vorzunehmen, sobald sich der Werfer mit dem Ball in der Hand in korrekter Wurfposition befindet und bereit ist, den 7-m-Wurf auszuführen. Jeder Versuch, in dieser Situation eine Auswechselung vorzunehmen, ist als unsportliches Verhalten zu bestrafen *(8:4; 16:1c; 16:3c)*.

Regel 15

Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe
(Anwurf, Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 7-m-Wurf)

Der Werfer

15:1 Vor der Ausführung eines Wurfs muss der Werfer die richtige Position eingenommen haben. Der Ball muss sich in der Hand des Werfers befinden *(15:6)*.

Außer bei der Ausführung eines Abwurfs muss der Werfer bei der Wurfausführung mit einem Teil eines Fußes ununterbrochen den Boden berühren bis der Ball die Hand verlassen hat. Der andere Fuß darf wiederholt vom Boden abgehoben und wieder hingesetzt werden *(siehe auch 7:6)*.

Der Werfer muss diese Stellung einnehmen, bis der Wurf ausgeführt ist *(15:7 Absatz 2 und 3)*.

15:2 Ein Wurf ist ausgeführt, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat *(siehe jedoch 12:2)*.

Der Werfer darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat *(15:7, 15:8, siehe auch weitere Beschränkungen gemäß 14:6)*.

Alle Würfe können unmittelbar zu einem Tor führen (ausgenommen beim Abwurf, bei dem kein Eigentor möglich ist).

Die Mitspieler des Werfers

15:3 Alle Spieler müssen die für den jeweiligen Wurf vorgeschriebenen Positionen eingenommen haben *(15:6)*. Mit Ausnahme der Bestimmungen für den Anwurf *(10:3, Absatz 2)* müssen die Spieler auf ihren korrekten Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.

Der Ball darf während der Ausführung weder von einem Mitspieler berührt noch diesem übergeben werden *(15:7 Absatz 2 und 3)*.

Die Abwehrspieler

15:4 Die Abwehrspieler müssen auf den vorgeschriebenen Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat *(15:9)*.

Eine regelwidrige Position von Abwehrspielern bei der Ausführung eines An-, Ein- oder Freiwurfs darf von den Schiedsrichtern nicht korrigiert werden, wenn eine sofortige Wurfausführung für die ausführende Mannschaft von Vorteil ist. Entsteht ein Nachteil, ist die Aufstellung zu korrigieren.

Anpfiff zur Spielfortsetzung

15:5 Das Spiel muss vom Schiedsrichter wieder angepfiffen werden:

a) immer bei Anwurf *(10:3)* oder 7-m-Wurf *(14:4)*.

b) im Falle eines Einwurfs, Abwurfs oder Freiwurfs:

- bei Wiederaufnahme nach einem Time-out
- bei Wiederaufnahme mit einem Freiwurf entsprechend Regel 13:4
- bei Verzögerung der Wurfausführung
- nach einer Korrektur der Spielerpositionen
- nach einer Ermahnung oder Verwarnung.

In allen anderen Situationen ist es dem Schiedsrichter vorbehalten, zu entscheiden, ob ein Pfiff zur Spielfortsetzung notwendig ist.

Grundsätzlich sollen die Schiedsrichter das Spiel nicht anpfeifen, bevor die Spieler ihre Aufstellung entsprechend 15:1, 15:3 und 15:4 eingenommen haben *(siehe jedoch 13:7 Absatz 2 und 15:4 Absatz 2)*. Pfeift der Schiedsrichter den Wurf trotz falscher Aufstellung der Spieler an, so sind diese Spieler voll aktionsfähig.

Nach dem Anpfiff eines Wurfes muss der Werfer den Ball innerhalb von drei Sekunden spielen.

Regel 15

Sanktionen

15:6 Regelwidrigkeiten des Werfers oder seiner Mitspieler vor der Wurfausführung, z.B. falsche Aufstellung oder Berühren des Balles durch einen Mitspieler, sind zu korrigieren *(siehe auch 13:7 Absatz 2)*.

15:7 Die Konsequenzen von Fehlern des Werfers oder seiner Mitspieler während der Wurfausführung (15:1-3) sind davon abhängig, ob die Ausführung des Wurfs angepfiffen war oder nicht.

Bei einer Wurfausführung ohne Anpfiff sind grundsätzlich alle Fehler zu korrigieren; anschließend ist der Wurf zur Spielfortsetzung anzupfeifen. Allerdings ist der Vorteilsgedanke nach 13:2 zu beachten. Falls die Mannschaft unmittelbar nach einer falschen Ausführung den Ball verliert, gilt der Wurf als ausgeführt, das Spiel läuft weiter

Bei einer Wurfausführung mit Anpfiff sind grundsätzlich ebenfalls alle Regelwidrigkeiten zu ahnden, z.B. wenn der Werfer springt, den Ball länger als 3 Sekunden hält oder seine korrekte Position verlässt, bevor der Ball gespielt ist.

Dies gilt auch, wenn die Mitspieler nach dem Anpfiff, aber bevor der Ball die Hand verlassen hat, eine unkorrekte Position einnehmen *(ausgenommen 10:3 Absatz 2)*. In diesen Fällen gilt der Wurf als ausgeführt und die andere Mannschaft erhält einen Freiwurf *(13:1a)* am Ort des Vergehens *(siehe auch 2:6)*. Entsprechend 13:2 ist Vorteil zu gewähren, also nicht einzugreifen, falls die Mannschaft des Werfers den Ball unmittelbar nach der Regelwidrigkeit verliert.

15:8 Grundsätzlich ist jede Regelwidrigkeit in Verbindung mit der Ausführung eines angepfiffenen Wurfs sofort zu ahnden. Gemeint sind Regelwidrigkeiten nach 15:2 Absatz 2, z. B der Werfer berührt den Ball ein zweites Mal, bevor dieser einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat, er prellt ihn oder legt ihn auf den Boden und nimmt ihn wieder auf *(13:1a, siehe jedoch 15:7 Absatz 3)*.

15:9 Abwehrspieler, die die Wurfausführung stören, indem sie z. B. eine nicht korrekte Position einnehmen oder diese vor der Wurfausführung verlassen, sind mit Ausnahme der Fälle der Regeln 14:8, 14:9, 15:4 Absatz 2 und 15:5 Absatz 3 zu bestrafen.

Dabei ist ohne Belang, ob der Wurf anzupfeifen war oder nicht *(Erläuterung 5:2b, 16:1c und 16:3c)*.

Ein Wurf, dessen Ausführung durch eine Regelwidrigkeit der anderen Mannschaft gestört wird, ist grundsätzlich zu wiederholen.

Regel 16

Die Strafen

Verwarnung

16:1 Eine Verwarnung ***kann*** gegeben werden bei:

a) Fouls und ähnlichen Regelwidrigkeiten im Verhalten dem Gegenspieler gegenüber *(5:5; 8:2)*, die entsprechend Regel 8:3 nicht in die Kategorie "progressive Bestrafung" fallen.

Eine Verwarnung ***ist*** zu geben bei:

b) progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten *(8:3)*;

c) unsportlichem Verhalten eines Spielers oder eines Mannschafts-offiziellen *(8:4, Erläuterung Nr.5:1-2)*.

Kommentar:

Ein Spieler sollte nicht mehr als eine Verwarnung und eine Mannschaft insgesamt nicht mehr als drei Verwarnungen erhalten; die folgende Strafe muss mindestens eine Hinausstellung sein.

Ein bereits hinausgestellter Spieler sollte nicht mehr verwarnt werden.

Gegen die Offiziellen einer Mannschaft sollte insgesamt nur eine Verwarnung ausgesprochen werden.

16:2 Die Verwarnung ist dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär durch Hochhalten der Gelben Karte anzuzeigen (Handzeichen Nr. 13; die "Gelbe Karte" sollte ein Format von etwa 9x12 cm haben).

Hinausstellung

16:3 Eine Hinausstellung ***ist*** zu geben bei:

a) Wechselfehlern oder Betreten der Spielfläche durch einen zusätzlichen Spieler oder wenn ein Spieler vom Auswechselraum aus in das Spiel eingreift *(4:5-6)*;

b) wiederholten, progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten *(8:3, 16:1 Kommentar)*;

c) wiederholtem unsportlichen Verhalten eines Spielers auf oder außerhalb der Spielfläche oder *(8:4, 16:1 Kommentar)*;

d) unsportlichem Verhalten eines der Mannschaftsoffiziellen, nachdem einer von ihnen zuvor bereits eine Verwarnung erhalten hatte *(16:1c, 8:4, 16:1 Kommentar)*;

e) unsportlichem Verhalten, das in jedem Fall eine Hinausstellung rechtfertigt *(8:4, Erläuterung 5:3, 16:3 Kommentar)*;

f) Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit *(16:8, Absatz 2, siehe jedoch 16:14b)*;

g) unsportlichem Verhalten eines Spielers, der gerade hinausgestellt wurde, vor Wiederaufnahme des Spiels *(16:12a)*.

Kommentar:

Ungeachtet der Absätze b) bis d), die eine Hinausstellung erst wegen wiederholter Regelwidrigkeit oder wiederholtem unsportlichen Verhalten vorsehen, gibt Absatz e) den Schiedsrichtern ausdrücklich das Recht, wegen einer besonderen Regelwidrigkeit oder Unsportlichkeit sogleich auf Hinausstellung zu entscheiden, also auch wenn der Spieler vorher nicht verwarnt wurde und seine Mannschaft insgesamt noch nicht drei Verwarnungen erhalten hatte.

Ebenso kann ein Offizieller sofort hinausgestellt werden, auch wenn gegen die Offiziellen seiner Mannschaft vorher keine Verwarnung ausgesprochen wurde. Gegen die Offiziellen einer Mannschaft darf maximal einmal auf Hinausstellung erkannt werden.

Wenn gegen einen Mannschaftsoffiziellen entsprechend 16:3d eine Hinausstellung ausgesprochen wurde, ist es diesem erlaubt, im Auswechselraum zu verbleiben und seine Funktion weiter wahrzunehmen; seine Mannschaft wird jedoch auf der Spielfläche für 2 Minuten um einen Spieler reduziert.

Regel 16

16:4 Die <u>Hinausstellung</u> ist dem fehlbaren Spieler und dem Zeitnehmer/Sekretär nach Time-out durch das vorgeschriebene Hinausstellungszeichen, d.h. Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern *(Handzeichen Nr. 14)*, deutlich <u>anzuzeigen</u>.

16:5 Die Hinausstellung erfolgt immer für eine <u>Spielzeit von 2 Minuten</u>. Die dritte Hinausstellung desselben Spielers ist immer auch mit einer Disqualifikation verbunden *(16:6f)*.

Während der Hinausstellungszeit darf der hinausgestellte Spieler weder selbst im Spiel mitwirken, noch von einem seiner Mitspieler ersetzt werden.

Die Hinausstellungszeit beginnt mit der Wiederaufnahme des Spiels durch Pfiff.

Ist die Hinausstellungszeit eines Spielers beim Ende der

1. Halbzeit nicht beendet, läuft sie vom Beginn der 2. Halbzeit an weiter. Das gleiche gilt zwischen regulärer Spielzeit und Spielverlängerung sowie während Spielverlängerungen; sofern nach Ablauf der Verlängerungen eine Hinausstellung noch nicht abgelaufen ist, darf dieser Spieler gemäß Kommentar zur Regel 2:2 an einem 7-m Werfen nicht teilnehmen.

Disqualifikation

16:6 Eine Disqualifikation ***ist*** auszusprechen bei:

a) unsportlichem Verhalten eines der Offiziellen, nachdem diese zuvor schon eine Verwarnung und eine Hinausstellung entsprechend Regel 8:4,16:1c und 16:3d erhalten haben;

b) Regelwidrigkeiten, die die Gesundheit eines Gegenspielers gefährden *(8:5)*;

c) grob unsportlichem Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen auf oder außerhalb der Spielfläche *(8:6, Erläuterung 6)* und im Falle von besonderem oder wiederholtem unsportlichen Verhalten während Entscheidungen durch 7-m-Werfen *(2:2 Kommentar und16:13)*;

d) Tätlichkeit eines Spielers außerhalb der Spielzeit, d.h. vor Spielbeginn oder während des 7-m-Werfens (*2:2 Kommentar,8:7; und16:14b)*;

e) Tätlichkeit eines Mannschaftsoffiziellen *(8:7)*;

f) einer dritten Hinausstellung desselben Spielers *(16:5)*.

16:7 Die Disqualifikation ist dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär vom Schiedsrichter nach Time-out durch Hochhalten der Roten Karte deutlich anzuzeigen (Handzeichen Nr. 13; die "Rote Karte" sollte ein Format von etwa 9 x 12 cm haben).

16:8 Die Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit. Der Spieler oder Offizielle muss die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen. Nach dem Verlassen der Spielfläche und des Auswechselraums darf der Spieler oder Offizielle in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben.

Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit, auf oder außerhalb der Spielfläche, ist immer mit einer Hinausstellung für die Mannschaft verbunden. Dies bedeutet, dass die Anzahl der Spieler der Mannschaft auf der Spielfläche um einen Spieler verringert wird *(16:3f)*. Die Verringerung auf der Spielfläche wird aber 4 Minuten dauern, wenn ein Spieler gemäß Regel 16:12b-d disqualifiziert worden ist.

Eine Disqualifikation verringert die Zahl der Spieler oder Offiziellen, die der Mannschaft zur Verfügung stehen *(ausgenommen 16:14b)*. Es ist der Mannschaft jedoch erlaubt, die Zahl der Spieler auf der Spielfläche nach Ablauf der Hinausstellung wieder zu ergänzen.

Eine Disqualifikation gilt im Prinzip nur für den Rest des Spiels, in dem sie verhängt wurde. Sie wird als eine Entscheidung der Schiedsrichter auf Grund ihrer Beobachtung von Tatsachen erachtet. Es gibt bei einer Disqualifikation keine über das Spiel hinausgehenden, weiteren Folgen, außer im Falle von Disqualifikationen wegen Tätlichkeit *(16:6d-e)* oder wenn grob unsportliches Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen *(16:6c)* Erläuterung 6a, d oder g entspricht. Solche Disqualifikationen werden im Spielprotokoll dargelegt *(17:10)*.

Regel 16

Ausschluss

16:9 Ein Ausschluss ***ist*** auszusprechen bei:

Tätlichkeit eines Spielers *(gemäß der Definition in Regel 8:7)* während der Spielzeit *(16:13, Absatz 1; 2:6)*, auch außerhalb der Spielfläche.

16:10 Der Ausschluss ist dem fehlbaren Spieler und dem Zeitnehmer/Sekretär von den Schiedsrichtern nach Time-out durch das vorgeschriebene Handzeichen 15, d.h., die über den Kopf gekreuzten Arme, deutlich anzuzeigen.

16:11 Der Ausschluss gilt immer für den Rest der Spielzeit, das heißt, die Mannschaft muss auf der Spielfläche mit einem Spieler weniger spielen. Wird ein Spieler ausgeschlossen, der entweder gerade eine Hinausstellung verbüßte, soeben eine solche erhalten hatte oder gemäß 16:12 eine Reduzierung seiner Mannschaft auf der Spielfläche verschuldet hatte, so tritt neben die Folge seines Ausschlusses gemäß Satz 1 keine weitere Reduzierung der Mannschaft.

Der ausgeschlossene Spieler darf nicht ersetzt werden und muss die Spielfläche sowie den Auswechselraum sofort verlassen. Nach dem Verlassen der Spielfläche und des Auswechselraums darf der Spieler in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben.

Ein Ausschluss muss von den Schiedsrichtern für die zuständigen Instanzen im Spielprotokoll dargelegt werden *(17:10)*.

Mehr als ein Verstoß in derselben Situation

16:12 Wird von einem Spieler oder Mannschaftsoffiziellen gleichzeitig oder in direkter Folge vor dem Wiederanpfiff mehr als eine Regelwidrigkeit begangen und erfordern diese verschiedene Strafen, ist grundsätzlich nur die schwerwiegendste Strafe auszusprechen. Das ist immer der Fall, wenn eine der Regelwidrigkeiten eine Tätlichkeit ist.

Es gelten jedoch die folgenden besonderen Ausnahmen, bei denen in sämtlichen Fällen die Mannschaft auf der Spielfläche für 4 Minuten reduziert wird:

a) wenn sich ein Spieler, der gerade eine Hinausstellung bekommen hat, vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportlich verhält, soll er eine zusätzliche Hinausstellung erhalten *(16:3g)*; wenn die zusätzliche Hinausstellung die dritte für den Spieler ist, wird er disqualifiziert.

b) wenn sich ein Spieler, der gerade eine Disqualifikation bekommen hat, (direkt oder wegen seiner dritten Hinausstellung), vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportlich verhält, wird die Mannschaft mit einer zusätzlichen Strafe belegt, wodurch die Reduzierung 4 Minuten beträgt *(16:8, Absatz 2)*.

c) wenn sich ein Spieler, der gerade eine Hinausstellung bekommen hat, vor der Wiederaufnahme des Spiels grob unsportlich verhält, wird er zusätzlich disqualifiziert *(16:6c)*. Die beiden Strafen bedeuten eine 4-Minuten-Reduzierung der Mannschaft *(16:8 Abs.2)*.

d) wenn sich ein Spieler, der gerade eine Disqualifikation bekommen hat (direkt oder wegen seiner dritten Hinausstellung), vor der Wiederaufnahme des Spiels grob unsportlich verhält, wird die Mannschaft mit einer zusätzlichen Hinausstellung belegt; die Reduzierung beträgt insgesamt 4 Minuten *(16:8 Absatz 2)*.

16:13 Die in den Regeln 16:1, 16:3, 16:6 und 16:9 beschriebenen Situationen umfassen allgemein während der Spielzeit begangene Regelwidrigkeiten *(2:8)*.

Zur Spielzeit zählen alle Pausen, die Verlängerungen, Time-outs, sowie für den Fall der Regel 16:6 auch alle anderen Entscheidungsverfahren (z.B. 7-m Werfen).

Während der Durchführung solcher Entscheidungen, bei denen Hinausstellungen für die Betroffenen folgenlos sind, sollte jegliche Art von besonderem oder wiederholtem unsportlichen Verhalten jedoch zur Disqualifikation führen und damit die weitere Teilnahme dieses Spielers verhindern *(siehe 2:2 Kommentar)*.

Regel 16

Vergehen außerhalb der Spielzeit

16:14 Unsportliches Verhalten, grob unsportliches Verhalten oder eine Tätlichkeit seitens eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen im Bereich der Wettkampfstätte, aber außerhalb der Spielzeit, ist wie folgt zu ahnden:

Vor dem Spiel:

a) unsportliches Verhalten mit Verwarnung (16:1c).

b) wiederholtes oder grob unsportliches Verhalten oder eine Tätlichkeit mit Disqualifikation, wobei die Mannschaft aber mit 14 Spielern und 4 Offiziellen beginnen darf. Regel 16:8 Absatz 2 trifft nur bei Vergehen während der Spielzeit zu; folglich hat die Disqualifikation keine Hinausstellung zur Folge.

Bestrafungen für Vergehen vor dem Spiel können jederzeit während des Spiels ausgesprochen werden, sobald die fehlbare Person als am Spiel Beteiligter wahrgenommen wird und dies zum Zeitpunkt des Vergehens nicht möglich war.

Nach dem Spiel:

c) schriftliche Meldung.

Die Schiedsrichter

17:1 Jedes Spiel wird von zwei gleichberechtigten Schiedsrichtern geleitet, denen ein Zeitnehmer und ein Sekretär zur Seite stehen.

17:2 Die Aufsicht über das Verhalten der Spieler und Offiziellen beginnt für die Schiedsrichter mit dem Betreten der Wettkampfstätte und endet, wenn sie die Wettkampfstätte verlassen.

17:3 Die Schiedsrichter sind verantwortlich für das Prüfen der Spielfläche, der Tore und der Bälle vor Spielbeginn. Sie bestimmen, welche Bälle zum Einsatz kommen *(1 und 3:1)*.

Außerdem stellen die Schiedsrichter die Anwesenheit der beiden Mannschaften in vorschriftsmäßiger Spielkleidung fest, prüfen das Spielprotokoll und die Ausrüstung der Spieler. Sie tragen dafür Sorge, dass die Zahl der Spieler und Offiziellen im Auswechselraum innerhalb der Grenzen liegt und stellen die Anwesenheit und Identität der beiden "Mannschaftsverantwortlichen" fest. Jegliche Unstimmig-keiten sind zu beseitigen *(4:1-2 und 4:7-9)*.

17:4 Das Losen wird von einem der Schiedsrichter in Gegenwart des anderen Schiedsrichters und der beiden Mannschaftsverantwortlichen oder Offiziellen oder Spielern vorgenommen *(10:1)*.

www.Sport.Ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

Regel 17

17:5 Grundsätzlich muss das ganze Spiel von denselben Schiedsrichtern geleitet werden.

In ihrer Verantwortung zur Gewährleistung des Spielablaufs im Einklang mit den Spielregeln müssen sie jede Regelwidrigkeit ahnden *(ausgenommen 13:2 und 14:2)*.

Fällt einer der Schiedsrichter während des Spiels aus, leitet der andere das Spiel alleine. (Für IHF- und Kontinent-Veranstaltungen wird die Situation entsprechend dem jeweiligen Reglement gehandhabt.)

17:6 Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit gegen dieselbe Mannschaft pfeifen, aber unterschiedlicher Auffassung über die Höhe der Bestrafung sind, gilt immer die schwerwiegendste Strafe.

17:7 Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit pfeifen oder der Ball die Spielfläche verlassen hat, und die beiden Schiedsrichter gegensätzlicher Auffassung darüber sind, welche Mannschaft in Ballbesitz kommen soll, gilt die gemeinsame Entscheidung, die von den Schiedsrichtern nach einer kurzen Absprache erzielt wird. Wenn sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung gelangen, hat die Meinung des Feldschiedsrichters Vorrang.

Ein Time-out ist Pflicht. Nach klarem Handzeichen über die Spielfortsetzung wird das Spiel wieder angepfiffen *(2:8d, 15:5)*.

17:8 Beide Schiedsrichter sind für das Zählen (Notieren) der Tore verantwortlich.

Außerdem notieren sie Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen und Ausschlüsse.

17:9 Beide Schiedsrichter sind für die Kontrolle der Spielzeit verantwortlich. Entstehen Zweifel über die Richtigkeit der Zeitmessung, treffen die Schiedsrichter eine gemeinsame Entscheidung *(siehe auch Regel 2:3)*.

17:10 Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, dass das Spielprotokoll nach dem Spiel ordnungsgemäß ausgefüllt wird.

Ausschlüsse *(16:11)* und Disqualifikationen gemäß der Beschreibung in Regel 16:8, Absatz 4 sind im Spielprotokoll zu begründen.

17:11 Entscheidungen der Schiedsrichter auf Grund ihrer Tatsachenfeststellung oder Beurteilung sind unanfechtbar.

Nur gegen Entscheidungen, die im Widerspruch zu den Regeln stehen, kann Einspruch erhoben werden.

Während des Spiels sind nur die jeweiligen "Mannschaftsverantwortlichen" berechtigt, die Schiedsrichter anzusprechen.

17:12 Die Schiedsrichter haben das Recht, ein Spiel zu unterbrechen oder abzubrechen.

Vor einer Entscheidung, das Spiel abzubrechen, müssen alle Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels ausgeschöpft werden.

17:13 Die schwarze Spielkleidung ist vorrangig für die Schiedsrichter vorgesehen.

Regel 18

Zeitnehmer und Sekretär

18:1 Grundsätzlich hat der Zeitnehmer die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-out und die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler.

Der Sekretär hat die Hauptverantwortung für die Spielerlisten, das Spielprotokoll, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen, und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern.

Andere Aufgaben wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechselspielern gelten als gemeinsame Verantwortungen.

Generell sollte der Zeitnehmer (und falls anwesend ein Technischer Delegierter des zuständigen Verbandes) die notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen.

Siehe auch Erläuterung 9 zu den korrekten Verfahren beim Eingreifen von Zeitnehmer/Sekretär bei der Erfüllung einiger ihrer oben beschriebenen Verantwortungen.

18:2 Wenn keine öffentliche Zeitmessanlage vorhanden ist, muss der Zeitnehmer den Mannschaftsverantwortlichen jeder Mannschaft über die gespielte oder noch zu spielende Zeit unterrichten, insbesondere nach einem Time-out.

Wenn es keine Zeitmessanlage mit automatischem Signal gibt, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit und zu Spielende *(siehe Regel 2:3)*.

Sofern die öffentliche Zeitmessanlage nicht auch für die Anzeige von Hinausstellungszeiten (bei IHF-Spielen mindestens drei pro Mannschaft) eingerichtet ist, platziert der Zeitnehmer eine Karte auf dem Zeitnehmertisch, auf welcher für jede Hinausstellung die Zeit des Wiedereintritts und die Nummer des hinausgestellten Spielers aufgeführt sind.

Internationale Handball Federation

Handzeichen

Bei Freiwurf- oder Einwurf-Entscheidungen müssen die Schiedsrichter ***sofort*** die Richtung des folgenden Wurfs anzeigen *(Zeichen 7 oder 9)*.

Danach sollte(n) situationsgemäß das (die) entsprechende(n), zwingend vorgeschriebene(n) Handzeichen gegeben werden, um jede persönliche Strafe anzuzeigen *(Zeichen 13-15)*.

Wenn es scheint, dass es auch nützlich wäre, den Grund für eine Freiwurf- oder 7-m-Wurf-Entscheidung zu erklären, könnte das entsprechende der Zeichen 1-6 und 11 informationshalber gegeben werden. Zeichen 11 sollte jedoch immer in jenen Situationen gegeben werden, in denen einer Freiwurf-Entscheidung wegen passiven Spiels kein Zeichen 18 vorausgegangen ist.

Die Zeichen 12, 16 und 17 sind in den Situationen, in denen sie Geltung haben, zwingend vorgeschrieben.

Die Zeichen 8, 10 und 18 sind dann zu geben, wenn sie von den Schiedsrichtern als erforderlich erachtet werden.

Handzeichen

Liste der Handzeichen

1

Entering the goal area

Empiètement sur la surface de but

Betreten des Torraums



2

Illegal dribble

Dribble irrégulier

Fang-, Prell- oder Tippfehler



Handzeichen

3

Too many steps or holding the ball more than three seconds

Marcher ou 3 secondes

Schritt- oder Zeitfehler



4

Restraining, holding or pushing

Ceinturer, retenir ou pousser

Umklammern,
Festhalten oder Stoßen



5

Hitting

Frapper

Schlagen



6

Offensive foul

Faute d'attaquant

Stürmerfoul



Handzeichen

7

Throw-in - direction

Remise en jeu - direction

Einwurf - Richtung



8

Goalkeeper-throw

Renvoi

Abwurf



9

Free-throw - direction

Jet franc - direction

Freiwurf - Richtung



10

Keep the distance of 3 meters

Non-respect de la distance des 3 mètres

Nichtbeachten des 3-Meter-Abstandes



Handzeichen

11

Passive play

Jeu passif

Passives Spiel



12

Goal

But

Torgewinn



13

Warning (yellow)
Disqualification (red)

Avertissement (jaune)
Disqualification (rouge)

Verwarnung (gelb)
Disqualifikation (rot)



14

Suspension
(2 minutes)

Exclusion
(2 minutes)

Hinausstellung
(2 Minuten)



15

Exclusion

Expulsion

Ausschluss



16

Time-out

Arrêt du temps de jeu

Time-out



17

Permission for two persons who are « entitled to participate » to enter the court during time-out

Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant l'arrêt du temps de jeu

Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out



18

Forewarning signal for passive play

Geste d'avertissement pour jeu passif

Warnzeichen für passives Spiel



Internationale
Handball
Federation

Erläuterungen zu den Spielregeln

Inhaltsverzeichnis

Freiwurf-Ausführung nach dem Schlusssignal *(2:4-6)*

Häufig ist eine Mannschaft, die nach Ablauf der regulären Spielzeit noch Gelegenheit zur Ausführung eines Freiwurfs hat, nicht mehr daran interessiert, ein Tor zu erzielen; entweder ist das Spiel bereits entschieden oder die Entfernung zum Tor zu groß. Obwohl die Regeln eine Ausführung des Freiwurfs vorschreiben, sollten die Schiedsrichter diesen als ausgeführt betrachten, wenn ein Spieler in wenigstens annähernd korrekter Position den Ball nur fallen lässt oder den Schiedsrichtern aushändigt.

Will eine Mannschaft ihre Wurfchance noch wahrnehmen, müssen die Schiedsrichter ihr diese gewähren (selbst wenn sie nur sehr gering ist), aber darauf achten, dass die Situation nicht zu einem zeitaufwändigen "Theater" wird. Deshalb sollten sie die Spieler beider Mannschaften rasch in die korrekten Positionen bringen, damit der Freiwurf unverzüglich ausgeführt werden kann. Die Einschränkungen bezüglich Spielerwechsel und –positionen gemäß Regel 2:5 sind zu beachten *(4:5 und 13:7)*.

Außerdem ist auf die bei Freiwürfen auch sonst üblichen Regelwidrigkeiten beider Mannschaften zu achten. Wiederholte Regelwidrigkeiten durch die Abwehrspieler *(15:4, 15:9, 16:1c, 16:3c)* müssen genauso geahndet werden wie Regelwidrigkeiten der Angriffsspieler. Häufig überschreiten ein oder mehrere Spieler die Freiwurflinie nach dem Pfiff, aber bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat *(13:7, Absatz 3, 15:1, 15:3)* oder der Werfer bewegt sich beim Wurf oder springt *(15:2)*.

Erkennen Sie keine unzulässig erzielten Tore an!

Erläuterung 2

Time-out *(2:8)*

Abgesehen von den in Regel 2:8 beschriebenen Situationen, bei denen ein Time-out verbindlich ist, wird von den Schiedsrichtern erwartet, dass sie ihr Urteilsvermögen bezüglich der Notwendigkeit eines Time-out auch in anderen Situationen walten lassen. Einige typische Situationen, bei denen ein Time-out nicht verbindlich ist, aber unter normalen Umständen dennoch gewährt wird, sind:

a) äußere Einflüsse, z.B. muss die Spielfläche gewischt werden.
b) ein Spieler scheint verletzt.
c) eine Mannschaft spielt offenkundig auf Zeit, verzögert z.B. die Ausführung eines formellen Wurfs, ein Spieler wirft den Ball weg oder gibt ihn nicht frei.
d) der Ball berührt die Decke oder eine über der Spielfläche befestigte Vorrichtung *(11:1)*, prallt ab und landet dadurch weit von der Stelle des fälligen Einwurfs entfernt, was zu ungewöhnlicher Verzögerung führt.

Hinsichtlich der Notwendigkeit eines Time-outs in diesen und anderen Situationen sollten die Schiedsrichter vor allem berücksichtigen, ob eine Spielunterbrechung ohne Time-out einen ungerechtfertigten Nachteil für eine der Mannschaften entstehen lassen würde. Wenn z.B. eine Mannschaft kurz vor Spielende mit klarem Vorsprung führt, ist es vielleicht nicht erforderlich, für eine kurze Unterbrechung zum Wischen der Spielfläche Time-out zu geben. Sicherlich keinen Anlass für ein Time-out gibt es, wenn eine Mannschaft, die in Rückstand liegt, selbst das Spiel verzögert.

Ein wichtiges Kriterium für die Frage "Time-out oder nicht?" ist die erwartete Dauer der Unterbrechung. Bei Verletzung ist sie häufig schwer schätzbar, deswegen kann es sicherer sein, Time-out zu geben. Umgekehrt sollten die Schiedsrichter nicht zu schnell Time-out gewähren, nur weil der Ball die Spielfläche verlassen hat. Oft ist er nämlich umgehend zurück. Falls nicht, sollten die Schiedsrichter sich darauf konzentrieren, rasch einen Reserveball ins Spiel zu bringen *(3:4)*, um ein Time-out zu vermeiden.

Das bei 7-m-Entscheidungen früher verbindliche Time-out wurde gestrichen. Entsprechend den obigen Grundsätzen liegt es jedoch in einigen Situationen im Ermessen der Schiedsrichter auf Time-out zu entscheiden, etwa wenn eine der Mannschaften die Ausführung deutlich verzögert, z.B. durch Auswechseln des Torwarts oder des Werfers.

Team-Time-out *(2:10)*

Jede Mannschaft hat Anspruch auf ein Team-Time-out von je einer Minute pro Halbzeit der regulären Spielzeit (aber nicht während Verlängerungen).

Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, muss eine "Grüne Karte" vor dem Zeitnehmer auf den Tisch legen. Es wird empfohlen, dass die Grüne Karte ein Format von etwa 15 x 20 cm hat und auf jeder Seite ein großes "T" aufweist.

Ein Team-Time-out kann nur beantragen, wer in Ballbesitz ist (Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung). Unter der Voraussetzung, dass der Antragsteller den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann (in diesem Falle wäre die Grüne Karte der Mannschaft zurückzugeben), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt.

Der Zeitnehmer unterbricht dann das Spiel durch einen Pfiff und stoppt sofort die Uhr *(2:9)*. Er gibt das Handzeichen für Time-out (Nr. 16) und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft.

(Falls notwendig, etwa auf Grund von Lärm oder visueller Behinderung/Tumult/Durcheinander, soll der Zeitnehmer dabei aufstehen). Die Grüne Karte wird auf dem Tisch, und zwar auf der Seite der beantragenden Mannschaft, aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-outs.

Die Schiedsrichter bestätigen das Team-Time-out, woraufhin der Zeitnehmer eine separate Uhr zur Kontrolle des Team-Time-outs betätigt. Der Sekretär trägt die Zeit im Spielprotokoll bei der beantragenden Mannschaft unter der betreffenden Halbzeit ein.

Während des Team-Time-outs halten sich die Spieler und die Mannschaftsoffiziellen in Höhe ihrer Auswechselräume auf, entweder auf der Spielfläche oder im Auswechselraum. Die Schiedsrichter bleiben in der Mitte der Spielfläche, einer von ihnen sollte sich aber zwecks Abstimmung kurz zum Zeitnehmertisch begeben.

Erläuterung 3

Regelwidrigkeiten haben während eines Team-Time-outs die gleichen Folgen wie während der Spielzeit. Es ist hier ohne Bedeutung, ob sich die betreffenden Spieler auf der Spielfläche befinden oder außerhalb. Bei unsportlichem Verhalten ist eine Hinausstellung gemäß Regeln 8:4 und 16:3c möglich.

Nach 50 Sekunden zeigt der Zeitnehmer durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in zehn Sekunden fortzusetzen ist.

Die Mannschaften sind gehalten, bei Ablauf des Team-Time-outs zur Wiederaufnahme des Spiels bereit zu sein. Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wiederaufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des Team-Time-outs entspricht, oder - wenn der Ball im Spiel war - mit einem Freiwurf für die beantragende Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Der Zeitnehmer setzt die Spielzeituhr mit dem Anpfiff des Schiedsrichters wieder in Gang.

Passives Spiel *(7:11-12)*

Allgemeine Hinweise

Die Handhabung der Regelbestimmungen zum passiven Spiel verfolgt das Ziel, unattraktive Spielweisen bzw. gezielte Spielverzögerungen zu unterbinden. Voraussetzung ist, dass die Schiedsrichter über die gesamte Spielzeit hinweg passive Spielweisen einheitlich erkennen und beurteilen.
Passive Spielweisen können in allen Spielphasen des Angriffs einer Mannschaft, d.h. in der Spielfeldüberbrückung, in der Aufbau- und in der Abschlussphase, entstehen.
Vor allem in folgenden Spielsituationen pflegen passive Spielweisen gehäuft aufzutreten:

- knapper Spielstand vor allem gegen Spielende
- Unterzahl-Situationen (Hinausstellungen von Spielern)
- Spielerische Überlegenheit einer Mannschaft, besonders im Abwehrverhalten

Anzeigen des Warnzeichens

Das Anzeigen des Warnzeichens sollte besonders in folgenden Spielsituationen erfolgen:

1. Warnzeichen bei langsamem Spielerwechsel bzw. langsamer Spielfeldüberbrückung

Beobachtungskriterien sind besonders:

- Warten auf Spielerwechsel im Mittelfeld;
- Ein Spieler verzögert die Ausführung eines Freiwurfs (täuscht vor, den Ort der Ausführung nicht zu kennen), eines Anwurfs (Torwart gibt den Ball langsam heraus, es wird ein bewusst schlechter Pass zur Mitte gespielt oder es wird langsam mit dem Ball zur Mitte gegangen), eines Abwurfs oder Einwurfs, nachdem die Mannschaft bereits zuvor aufgefordert worden war, diese taktischen Verzögerungen zu unterlassen;
- Prellen des Balls am Ort;
- Der Ball wird ohne Bedrängnis über die Mittellinie zurück in die eigene Hälfte gespielt.

Erläuterung 4

2. Warnzeichen bei verspätetem Spielerwechsel in der Aufbauphase

Beobachtungskriterien sind besonders:

- Alle Spieler haben ihre Angriffspositionen eingenommen;
- Die Mannschaft startet mit einem vorbereitenden Passspiel die Aufbauphase;
- Erst jetzt erfolgt ein Spielerwechsel dieser Mannschaft.

Anmerkung:

Eine Mannschaft, die aus der eigenen Hälfte heraus einen Gegenstoß spielt, diesen jedoch in der gegnerischen Hälfte nicht bis zu einer Wurfgelegenheit ausspielen kann, darf anschließend noch zügige Spielerwechsel vornehmen.

3. Warnzeichen bei zu langen Aufbauphasen

Grundsätzlich muss jeder Mannschaft vor Beginn einer gezielten Angriffshandlung eine Aufbauphase mit einem vorbereitenden Passspiel zugestanden werden. Beobachtungskriterien für eine zu lange Aufbauphase sind:

- Dem Angriff gelingt keine gezielte Angriffshandlung;

  Anmerkung:

  Eine gezielte Angriffshandlung liegt besonders dann vor, wenn die ballbesitzende Mannschaft taktische Angriffsmittel anwendet, einen räumlichen Bewegungsvorsprung gegenüber der Abwehr oder eine deutliche Temposteigerung im Vergleich zur vorbereitenden Aufbauphase erzielt.
- häufige Ballannahmen im Stand oder in Rückwärtsbewegungen;
- mehrfaches Prellen des Balls im Stand;
- bei 1 gegen 1-Aktionen: frühzeitiges Abdrehen des Ballhalters, Warten auf Spielunterbrechungen durch die Schiedsrichter, kein räumlicher Vorteil des Ballhalters im Zweikampf.
- Aktive Abwehrhandlungen: Aktive Spielweisen der Abwehr verhindern die Temposteigerung des Angriffs z.B. durch Versperren von Pass- und Laufwegen.
- Ein besonderes Beobachtungskriterium für zu lange Aufbauphasen ist es, dass der angreifenden Mannschaft keine deutliche Temposteigerung zwischen Aufbau- und Abschlussphase gelingt.

4. Nach Anzeigen des Warnzeichens

Nach Anzeigen des Warnzeichens sollte der ballbesitzenden Mannschaft eine Aufbauphase - die Schiedsrichter sollten hier das Leistungsniveau in unterschiedlichen Alters- und Spielklassen berücksichtigen - zugestanden werden. Gelingt nach dieser Aufbauphase kein deutlicher Tempowechsel und sind gezielte Angriffshandlungen nicht erkennbar, sollten die Schiedsrichter dann auf passives Spiel entscheiden.

Anmerkung:
Während torgefährlicher Vorwärtsbewegungen oder Wurfansätzen des Ballhalters sollte kein passives Spiel geahndet werden.

Handhabung des Warnzeichens

Erkennt ein Schiedsrichter (Feld- oder Torschiedsrichter) eine Entwicklung zu passivem Spiel, hebt er den Arm (Handzeichen 18). Der andere Schiedsrichter sollte dieses Zeichen übernehmen. Das Handzeichen soll anzeigen, dass die ballbesitzende Mannschaft keinen Versuch unternimmt, eine Torgelegenheit zu erreichen, oder wiederholt die Spielfortsetzung verzögert. Das Handzeichen ist anzuzeigen bis: 1. der Angriff beendet ist oder 2. das Handzeichen nicht mehr gültig ist (siehe nachfolgende Hinweise).

Unternimmt die ballbesitzende Mannschaft keinen erkennbaren Versuch, zum Torwurf zu gelangen, entscheidet einer der beiden Schiedsrichter auf passives Spiel und auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft.

Ein Angriff beginnt mit dem Ballbesitz und endet mit einem Torerfolg oder Ballverlust.

Das Vorwarnzeichen wird <u>normalerweise bis zum Ende eines Angriffs</u> angezeigt. Während eines Angriffs gibt es <u>jedoch zwei Situationen, in denen die Beurteilung "Passives Spiel" nicht länger gültig ist und die Wirkung des Handzeichens aufgehoben wird.</u> 1. Die ballbesitzende Mannschaft führt einen Torwurf aus und <u>der Ball prallt vom Tor oder Torwart zu ihr</u> zurück oder gelangt über die Seitenauslinie. 2. Ein Spieler oder Offizieller der abwehrenden Mannschaft erhält eine <u>progressive Bestrafung</u> wegen regelwidrigen oder unsportlichen Verhaltens gemäß Regel 16. In diesen beiden Situationen wird der ballbesitzenden Mannschaft eine neue Aufbauphase gestattet.

Erläuterung 5

Unsportliches Verhalten *(8:4, 16:1c, 16:3e)*

Nach Regel 16 zu bestrafendes unsportliches Verhalten fällt in eine der drei nachfolgend beispielhaft aufgeführten Kategorien:

5.1 Progressive Bestrafung bei wiederholten Vergehen *(16:1c)*

5.2 Progressive Bestrafung bereits beim ersten Vergehen *(16:1c)*

5.3 Aktionen, die generell mit einer Hinausstellung zu ahnden sind *(16:3e)*

Die folgenden speziellen Situationen zeigen, wann die drei Kategorien zutreffen:

5.1

Wenn Abwehrspieler grundsätzlich den Torraum für ihre Abwehrposition nutzen (nicht gemeint ist das zufällige Betreten des Torraums im Rahmen der Abwehraktion gegenüber einem in Wurfposition befindlichen Angreifer).

5.2

a) Stören eines Gegners oder Mitspielers durch Worte oder Gesten in provozierender Weise (z.B. Anschreien eines Spielers bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs);

b) Verzögerung einer Wurfausführung des Gegners, typisch bei Nichteinhalten des Abstandes oder wenn der Torwart den Ball nicht an den 7-m-Werfer herausgibt; *(siehe auch Regeln 14:8, 14:9, 15:4 Absatz 2 und 15:5 Absatz 3)*;

c) Versuch, die Schiedsrichter durch "Schauspielerei" zu irritieren *(z.B. Vortäuschen einer Regelwidrigkeit)*;

d) Aktives Blocken von Würfen oder von Pässen durch das Benutzen von Füßen und Unterschenkeln (reflexartige Bewegungen, wie z.B. das Schließen der Beine oder das Blocken des Balles in der normalen Vorwärtsbewegung gegenüber einem Gegenspieler bleiben straffrei); siehe auch Regel 7:8.

5.3

a) Wenn der Spieler bei einer Entscheidung gegen seine Mannschaft den Ball nicht sofort fallen lässt oder niederlegt, ebenso, wenn er den Ball wegstößt;

b) Störung des Spiels durch einen Spieler oder Offiziellen vom Auswechselraum aus, z. B. durch Eingreifen in das Spielgeschehen über die Seitenlinie oder Nichtfreigabe des in den Auswechselraum gelangten Balls.

Erläuterung 6

Grob unsportliches Verhalten *(8:6, 16:6c)*

Die folgenden Beispiele sollen im Sinne der Regel 16:6c mit einer Disqualifikation bestraft werden. Analog können die Schiedsrichter andere Handlungen ebenso bewerten:

a) Beleidigungen (durch Sprache, Gestik, Mimik und Körperkontakt) gegenüber einer anderen Person (Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Delegierter, Offizieller, Spieler, Zuschauer usw.);

b) Demonstratives Wegwerfen oder -stoßen des Balls nach einer Schiedsrichterentscheidung;

c) Der Torwart zeigt demonstrativ, dass er sich nicht bemüht; einen 7-m-Wurf abzuwehren;

d Revanche nehmen nach einem erlittenen Foul (im Reflex zurückschlagen);

e) Den Ball während einer Spielunterbrechung bewusst auf einen Gegenspieler werfen (wenn der Wurf sehr stark und aus kurzer Entfernung ausgeführt wird, kann das auch als Tätlichkeit ausgelegt werden);

f) Vereiteln einer klaren Torgelegenheit durch das Eingreifen eines Offiziellen oder eines zusätzlichen Spielers vom Auswechselraum aus *(4:2, 4:3, 4:6)*;

g) Wenn ein Spieler in der letzten Spielminute eine Handlung vornimmt, die als Vergehen im Sinne der Regeln 8:5 oder 8:6 angesehen werden kann, und dadurch der anderen Mannschaft die Chance genommen wird, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen. Bei der Beurteilung ist entscheidend, ob durch die Aktion ein wichtiges Tor (Sieg, Unentschieden oder Tordifferenz) verhindert wird.

Anwurf *(10:3)*

Als Leitsatz für die Auslegung von Regel 10:3 sollten die Schiedsrichter das Ziel berücksichtigen, die Mannschaften zur schnellen Ausführung des Anwurfs zu ermutigen. Dies bedeutet, dass sie nicht übertrieben genau sein und nicht nach Möglichkeiten suchen sollten, eine Mannschaft, die eine schnelle Wurfausführung versucht, zurückzupfeifen oder zu bestrafen.

So müssen die Schiedsrichter beispielsweise vermeiden, dass Notierungen oder andere Aufgaben ihre Bereitschaft beeinträchtigen, rasch die Spielerpositionen zu prüfen. Der Feldschiedsrichter sollte bereit sein, umgehend anzupfeifen, wenn der Werfer die korrekte Position erreicht, vorausgesetzt, es bedarf keiner Korrektur von Positionen anderer Spieler. Die Schiedsrichter müssen zudem berücksichtigen, dass die Mitspieler des Werfers die Mittellinie überqueren dürfen, sobald der Pfiff erfolgt ist. (Dies ist eine Ausnahme von der Grundregel bei der Ausführung von formellen Würfen).

Obwohl die Regel besagt, dass der Werfer auf der Mittellinie stehen muss und zwar höchstens 1,5 m von der Mitte der Spielfläche entfernt, sollten die Schiedsrichter nicht übertrieben genau sein. Hauptsache ist, dass Unfairness und Ungewissheit für die Gegner im Hinblick darauf vermieden werden, wann und wo der Anwurf ausgeführt wird.

Außerdem ist der Mittelpunkt bei den meisten Spielflächen nicht markiert, und bei manchen Spielflächen kann die Mittellinie sogar durch Mittelkreiswerbung unterbrochen sein. In solchen Fällen müssen offensichtlich sowohl Werfer als auch Schiedsrichter die korrekte Position schätzen, und jegliches Beharren auf Exaktheit wäre dabei unrealistisch und unangebracht.

Erläuterung 8

Definition einer "klaren Torgelegenheit" *(14:1)*

Nach Regel 14:1 handelt es sich um eine "klare Torgelegenheit", wenn:

a) ein Spieler, der bereits Ball- und Körperkontrolle an der Torraumlinie der gegnerischen Mannschaft hat, die Gelegenheit zum Torwurf bekommt, ohne dass ein Gegenspieler in der Lage wäre, den Wurf mit zulässigen Mitteln zu verhindern.

b) ein Spieler, der Ball- und Körperkontrolle hat, bei einem Gegenstoß alleine auf den Torwart zuläuft (oder -dribbelt), ohne dass ein Gegenspieler in der Lage wäre, vor ihn zu kommen und den Gegenstoß zu stoppen.

c) ein Spieler in einer Situation ist, die a) oder b) mit Ausnahme dessen entspricht, dass der Spieler noch nicht in Ballbesitz, wohl aber für eine unmittelbare Ballannahme bereit ist. Die Schiedsrichter müssen davon überzeugt sein, dass kein Gegenspieler in der Lage sein kann, die Ballannahme mit zulässigen Mitteln zu verhindern.

d) ein Torwart seinen Torraum verlassen hat und ein Gegenspieler mit Ball- und Körperkontrolle eine klare und ungehinderte Gelegenheit zum Wurf des Balls ins leere Tor hat. (Dies gilt auch, wenn sich Abwehrspieler in Positionen zwischen dem werfenden Spieler und dem Tor befinden, doch die Schiedsrichter müssen dann die Möglichkeit berücksichtigen, dass diese Spieler auf zulässige Weise eingreifen.)

Unterbrechung durch den Zeitnehmer *(18:1)*

Wenn ein Zeitnehmer das Spiel wegen eines Wechselfehlers oder regelwidrigen Eintretens gemäß Regeln 4:2-3, 5-6 unterbricht, wird das Spiel mit einem Freiwurf für die andere Mannschaft wieder aufgenommen, normalerweise an der Stelle der Regelwidrigkeit. Befand sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung jedoch an einer für die andere Mannschaft günstigeren Stelle sollte der Freiwurf an dieser Stelle ausgeführt werden *(siehe Regel 13:6, Absatz 3 und 4)*.

Im Falle solcher Verstöße muss der Zeitnehmer das Spiel umgehend unterbrechen, ohne die allgemeinen "Vorteilsregeln" gemäß 13:2 und 14:2 zu berücksichtigen. Wenn wegen einer solchen Unterbrechung auf Grund einer Regelwidrigkeit seitens der abwehrenden Mannschaft eine klare Torgelegenheit vereitelt wird, muss gemäß Regel 14:1a auf 7-m-Wurf entschieden werden.

Im Falle anderer Arten von Regelwidrigkeiten, die den Schiedsrichtern zu melden sind, sollte der Zeitnehmer im Allgemeinen bis zur nächsten Spielunterbrechung warten. Wenn der Zeitnehmer dennoch das Spiel unterbricht, kann ein solcher Eingriff nicht zum Verlust des Ballbesitzes führen. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die Mannschaft wieder aufgenommen, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war. Wenn aber die Unterbrechung durch eine Regelwidrigkeit seitens der abwehrenden Mannschaft verursacht wurde und die Schiedsrichter der Meinung sind, dass die verfrühte Unterbrechung eine klare Torgelegenheit für die angreifende Mannschaft vereitelt hat, muss gemäß Regel 14:1b auf 7-m-Wurf entschieden werden. Grundsätzlich führen vom Zeitnehmer/Sekretär beobachtete und gemeldete Verstöße *(ausgenommen Regeln 4:2-3, 5-6)* nicht zu persönlichen Strafen.

Die Bestimmung für eine 7-m-Entscheidung laut Regel 14:1a, wie im 2. Absatz oben schon erklärt ist, trifft auch zu, wenn ein Schiedsrichter oder Delegierter (von der IHF oder einem Kontinent- oder Nationaler Verband) das Spiel wegen einer Regelwidrigkeit unterbricht, die zu einer Ermahnung oder Strafe gegen einen Spieler oder Offiziellen der abwehrenden Mannschaft führt in dem Moment, wenn die angreifende Mannschaft eine klare Torgelegenheit hat.

Internationale
Handball
Federation

Auswechselraum-Reglement

Auswechselraum-Reglement

1. Die Auswechselräume befinden sich links und rechts der Verlängerung der Mittellinie, außerhalb der Seitenlinie, bis zum Ende der jeweiligen Auswechselbank und, wenn es die Platzverhältnisse ermöglichen, auch hinter den Bänken *(Spielregeln: Abb. 1)*.

   Das Reglement für Veranstaltungen/Wettbewerbe der IHF und der Kontinentföderationen legt fest, dass die Auswechselbänke 3,5 m von der Mittellinie beginnen. Diese Bestimmung gilt auch als Empfehlung für alle Spiele auf anderen Ebenen.

   An der Seitenlinie vor den Auswechselbänken dürfen (bis mindestens 8 m von der Mittellinie) keinerlei Gegenstände stehen.

2. Nur die Spieler und Mannschaftsoffiziellen, die im Spielprotokoll eingetragen sind, dürfen sich im Auswechselraum aufhalten *(Regel 4:1-2)*.

   Sollte ein Dolmetscher erforderlich sein, hat dieser hinter der Mannschaftsbank Platz zu nehmen.

3. Die Mannschaftsoffiziellen müssen im Auswechselraum komplette Sport- oder Zivilkleidung tragen.

4. Der Zeitnehmer/Sekretär unterstützt die Schiedsrichter bei der Kontrolle der Besetzung des Auswechselraums vor und während des Spiels.

   Kommt es vor dem Spiel zu einem Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement, darf das Spiel erst beginnen, wenn der Verstoß behoben ist. Kommt es während des Spiels zu einem derartigen Verstoß, kann das Spiel nach der nächsten Spielunterbrechung erst wieder beginnen, wenn die Angelegenheit geregelt wurde.

www.Sport.Ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

5. Die Mannschaftsoffiziellen haben das Recht und die Pflicht, ihre Mannschaft auch während des Spiels zu führen und zu betreuen, und zwar auf faire und sportliche Weise und unter Einhaltung der Regeln. Grundsätzlich sollten sie auf der Mannschaftsbank sitzen.

   Den Offiziellen ist es jedoch ***erlaubt***, sich im Auswechselraum zu bewegen, insbesondere um:

   - Spielerwechsel durchzuführen
   - taktische Anweisungen an Spieler auf der Spielfläche und der Bank zu geben
   - medizinische Betreuung zukommen zu lassen
   - ein Team-Time-out zu beantragen
   - sich mit dem Zeitnehmer/Sekretär auszutauschen. Dies gilt nur für den "Mannschaftsverantwortlichen" und nur in außergewöhnlichen Situationen *(siehe Regel 4:2)*.

   Die Erlaubnis, sich zu bewegen, gilt in der Regel nur für einen Offiziellen pro Mannschaft. Der Mannschaftsoffizielle, der sich bewegt bzw. steht, muss zudem die Begrenzungen des Auswechselraums - wie obenstehend unter Punkt Nr. 1 festgelegt - einhalten. Der Mannschaftsoffizielle muss darauf achten, dass die Sicht des Zeitnehmers/Sekretärs nicht behindert wird.

   Grundsätzlich sollten die Spieler im Auswechselraum auf der Mannschaftsbank sitzen.

   Den Spielern ist es jedoch ***erlaubt***, sich:

   - zum Aufwärmen ohne Ball hinter der Auswechselbank zu bewegen, wenn es die Platzverhältnisse erlauben und es nicht störend wirkt.

   Es ist Mannschaftsoffiziellen oder Spielern ***nicht erlaubt***:

   - in provozierender, protestierender oder in irgend einer anderen unsportlichen Weise (Sprache, Mimik oder Gestik) auf Schiedsrichter, Delegierte, Zeitnehmer/Sekretär, Spieler, Mannschaftsoffizielle oder Zuschauer einzuwirken oder diese zu beleidigen
   - den Auswechselraum zum Zwecke der Spielbeeinflussung zu verlassen
   - während des Aufwärmens an der Seitenlinie zu stehen oder zu laufen.

Auswechselraum-Reglement

Von Offiziellen und Auswechselspielern wird im Allgemeinen erwartet, dass sie sich im Auswechselraum ihrer Mannschaft aufhalten. Falls jedoch ein Offizieller den Auswechselraum verlässt und einen anderen Platz einnimmt, verliert er das Recht, seine Mannschaft zu führen und zu betreuen und muss in den Auswechselraum zurückkehren um das Recht wiederzuerlangen.
Auf jeden Fall unterstehen Offizielle und Spieler weiterhin der Aufsicht der Schiedsrichter, und die normalen Regeln für persönliche Bestrafungen gelten auch, wenn ein Offizieller oder Spieler beschließt, seinen Platz im Auswechselraum oder auf der Spielfläche zu verlassen. Daher sind unsportliches, grob unsportliches Verhalten oder auch Tätlichkeiten genau so zu bestrafen, als ob das Vergehen im Auswechselraum oder auf der Spielfläche erfolgt ist.

6. Kommt es zum Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement, sind die Schiedsrichter verpflichtet, entsprechend Regeln 16:1c, 16:3c-d oder 16:6a,c (Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation) zu verfahren.

7. Haben die Schiedsrichter einen Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement nicht bemerkt, müssen sie vom Zeitnehmer/Sekretär bei der nächsten Spielunterbrechung darauf aufmerksam gemacht werden.

   Technische Delegierte der IHF, einer Kontinentföderation oder eines nationalen Verbandes, die bei einem Spiel eingesetzt sind, haben - außer bei Entscheidungen der Schiedsrichter auf Grund ihrer Beobachtung von Tatsachen - das Recht (bei der nächsten Spielunterbrechung) die Schiedsrichter auf einen möglichen Regelverstoß oder eine Nichteinhaltung des Auswechselraum-Reglements hinzuweisen.

   Das Spiel ist in derartigen Fällen mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf wieder aufzunehmen.

   Wenn der Technische Delegierte jedoch aufgrund eines Verstoßes durch eine Mannschaft eine sofortige Unterbrechung des Spiels für erforderlich gehalten hat, wird das Spiel mit Ballbesitz für die gegnerische Mannschaft (Freiwurf oder, bei klarer Torgelegenheit, 7-m-Wurf) fortgesetzt.

   Der Spieler oder Offizielle, welcher eine Regelwidrigkeit begangen hat, ist von den Schiedsrichtern zu bestrafen. Der Sachverhalt ist im Spielprotokoll festzuhalten.

8. Wenn die Schiedsrichter, selbst nachdem sie darauf aufmerksam gemacht wurden, einen Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement nicht ahnden, muss der Technische Delegierte einen Bericht an die zuständige Instanz (z.B. Disziplinarkommission) einreichen. Diese Instanz hat über die Vorkommnisse im Auswechselraum und die Haltung der Schiedsrichter zu entscheiden.

Internationale
Handball
Federation

Richtlinien für Spielfläche und Tore

Richtlinien für Spielfläche und Tore

a) Die Spielfläche *(Abb. 1)* besteht aus einem Rechteck von 40 x 20 m. Sie sollte durch Messen der Länge der beiden Diagonalen kontrolliert werden. Ihre Länge von Außenkante zu gegenüberliegender Außenkante sollte 44,72 m betragen. Die Länge der Diagonalen einer Spielfeldhälfte sollte von den Außenkanten zur gegenüberliegenden Außenkante der Schnittstelle zwischen der Mittellinie und der Seitenlinie 28,28 m betragen.

Die Spielfläche ist mit Markierungen versehen, welche "Linien" genannt werden. Die Torlinien (zwischen den Torpfosten) sind, wie die Torpfosten, 8 cm, alle anderen Linien sind 5 cm breit. Linien, welche nebeneinanderliegende Bereiche der Spielfläche begrenzen, können durch unterschiedliche Farben für die einzelnen Bereiche ersetzt werden.

b) Der Torraum vor den Toren besteht aus einem Rechteck von 3 x 6 Meter und zwei sich anschließenden Viertelkreisen mit einem Radius von je 6 Metern. Er wird erstellt, indem - parallel zur Torlinie und mit einem Abstand von 6 m zwischen der hinteren Kante der Torlinie und der vorderen Kante der Torraumlinie - eine 3 m lange Linie gezogen wird. Diese Linie geht auf beiden Seiten in einen Viertelkreis über, wobei die hinteren Innenkanten der betreffenden Torpfosten jeweils die Mitte bilden und der Radius 6 m beträgt. Die Linien und Kreise, welche den Torraum begrenzen, heißen Torraumlinie. Die Entfernung zwischen den Außenkanten der Schnittpunkte, an denen die beiden Kreise die Torauslinie berühren, beträgt derart 15 m *(Abb.5)*.

c) Die gestrichelte Freiwurflinie (9-m-Linie) verläuft parallel und konzentrisch zur Torraumlinie, mit einem Abstand von zusätzlich 3 m zur Torraumlinie. Die Markierungen und Zwischenräume messen jeweils 15 cm. Die Markierungen sollten rechtwinklig bzw. radial abgeschnitten werden. Die Messung der kurvigen Markierungen erfolgt über die Sehne der Markierungen *(Abb. 5)*.

d) Die 7-m-Linie ist 1 m lang und wird - parallel zur Torlinie - direkt vor dem Tor gezogen, wobei der Abstand von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 7-m-Linie 7 m beträgt *(Abb. 5)*.

e) Die Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) vor dem Tor ist 15 cm lang. Sie verläuft - mit einem Abstand von 4 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 4-m-Linie, also einschließlich beider Linien selbst - parallel zur Torlinie.

f) Die Spielfläche sollte von einer Sicherheitszone von mindestens 1 m entlang der Seitenlinien und 2 m hinter den Torauslinien umgeben sein.

g) Das Tor *(Abb. 2)* steht in der Mitte der betreffenden Torauslinien. Die Tore müssen fest im Boden oder an der hinter ihnen befindlichen Wand verankert sein. Ihre lichte Breite beträgt 3 m und die lichte Höhe 2 m. Der Torrahmen muss ein Rechteck sein, wobei die inneren Diagonalen 360,5 cm (höchstens 361 cm - mindestens 360 cm, mit einem Unterschied von höchstens 0,5 cm in einem Tor) messen. Die hintere Seite der Torpfosten muss mit der hinteren Seite der Torlinie (und der Torauslinie) eine Linie bilden, so dass die vordere Seite der Torpfosten 3 cm über die Torauslinie hinausreicht.

   Die Torpfosten und die Querlatte, welche sie verbindet, müssen aus dem gleichen Material bestehen (z.B. Holz, Leichtmetall oder synthetisches Material) und quadratisch sein (8 cm). Die Kanten müssen abgerundet sein und einen Radius von 4±1 mm aufweisen. Die Torpfosten und die Querlatte müssen auf den drei von der Spielfläche einzusehenden Seiten mit zwei deutlich kontrastierenden Farben gestrichen sein, die sich ebenfalls deutlich vom Hintergrund abheben. Die beiden Tore einer Spielfläche müssen dieselben Farben aufweisen.

   In der Ecke zwischen Pfosten und Querlatte messen die Farbstreifen der Tore 28 cm in jede Richtung und weisen dieselbe Farbe auf. Alle anderen Streifen müssen 20 cm lang sein. Jedes Tor muss ein Netz, das sogenannte Tornetz, haben. Dieses muss derart befestigt sein, dass ein in das Tor geworfener Ball normalerweise im Tor verbleibt oder nicht durch das Tor hindurch fliegen kann. Falls notwendig kann - im Tor hinter der Torlinie - ein weiteres Netz angebracht werden. Die Entfernung zwischen der Torlinie und diesem weiteren Netz sollte ca. 70 cm, aber mindestens jedoch 60 cm betragen.

Richtlinien für Spielfläche und Tore

h) Die Tiefe des Tornetzes sollte oben 0,9 m hinter der Torlinie und unten 1,1 m betragen, wobei für beide Maße eine Toleranz von ± 0,1 m gilt. Die Maschen sollten nicht größer als 10 x 10 cm sein. Das Netz muss an den Pfosten und an der Querlatte mindestens alle 20 cm befestigt sein. Es ist erlaubt, das Tornetz und das weitere Netz derart zusammenzubinden, dass kein Ball zwischen die beiden Netze gelangen kann.

i) Hinter dem Tor, in der Mitte der Torauslinie und mit einer Entfernung von ca. 1,5 m, sollte ein (vom Boden aus) 5 m hohes, vertikales Sicherheitsnetz von 9-14 m Länge angebracht sein.

j) Der Zeitnehmertisch steht in der Mitte des Auswechselraums an einer der beiden Seitenlinien. Der Tisch darf höchstens 4 m lang sein und sollte 30-40 cm hoch über der Spielfläche stehen, um die uneingeschränkte Sicht sicherzustellen.

k) Alle Messungen ohne Angabe einer Toleranz müssen der ISO-Norm (International Standard Organization) 2768- 1: 1989 entsprechen.

l) Die Normen für Handballtore sind vom Europäischen Komitee für Normung, CEN (Comité Européen de Normalisation), im Rahmen der Norm EN 749 in Verbindung mit der Norm EN 202.10-1 festgelegt worden.

www.Sport.Ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

Abbildung 5: Der Torraum mit Umgebungen

